电脑乐园游戏情报 2013
百兆俱乐部 2013 六月会员游戏推荐
6月号 总第100期

游戏娱乐百分百

单机·网游·手游·平板·页游·桌游

Personal Computer Game Guide

电脑乐园 游戏情报



极速体验

星际迷航
好基友一辈子

死亡岛：激流
热带小岛上的群尸玩过界

范海辛的惊奇之旅
原来外国人也很会山寨

新作预告

英雄连2
死侍
轩辕剑6
古剑奇谭2
使命召唤10

页游专题

快乐六一
儿童类网页游戏大盘点

点将台

零纪元
十大亮点解密

手游专题

致我们终将失去的童年

单机玩家进化室

由碧之轨迹浅谈
小规模游戏公司的方向

随刊附赠



看NI妹
游戏海报
国民妹妹 IU

6月

封面游戏

独家探秘

华丽与古韵的清新相遇

ASTA
The War of Tears and Winds

游戏情报

Contents 目录

2013 年 6 月刊

网游平台

01 新游大腕
独家探秘 ASTA
华丽与古韵的清新相遇

06 网游最前沿
新流星搜剑录
永恒冒险
重火力
地城之光

14 点将台
零纪元
十大游戏特色

移动平台

18 手游大作
地牢猎手 4
乐高蝙蝠侠：DC 超级英雄
扩散性百万亚瑟王
逆转天下
史上最难游戏 2
钢铁侠 3

27 百草园

32 专题企划
致我们终将失去的童年

36 游手好鲜









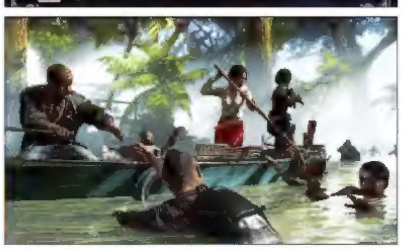
单机平台

38 新作预告
英雄连 2
死侍
轩辕剑 6
古剑奇谭 2
使命召唤 10

48 极速体验
星际迷航
好基友一辈子
死亡岛：激流
热带小岛上的群尸玩过界
冷静：狼人传说
不要小看人类的智慧！
伊多
战斗种族小制作
范海辛的惊奇之旅
原来外国人也很会山寨

58 单机玩家进化室
小公司何去何从
由碧之轨迹浅谈小规模游戏公司的方向

62 百兆俱乐部 2013
六月会员游戏推荐





页游平台

66 专题企划
快乐六一：儿童类网页游戏大盘点

70 潜力新游
最初的世界：体验科技与魔法的疯狂角逐
魂之力量：再现劲爽的欧式排阵战斗

电子杂志合作媒体

bookan 博看网 .com.cn
龙源期刊网 www.qikan.com.cn
magme
ZCOM www.zcom.com
读览天下 www.dooland.com
悦读网 ZUBUNET
当当网 dangdang.com



游戏关键字

神作 东洋风 改良泡菜
国内未代理
背景像功夫熊猫
有点魔兽的意思
我喜欢日系的妖姬角色

综合评分

9

画面	
剧情	
操作	
音效	
创意	

游戏评级

12+

开发运营	NHN Polygon（韩国）
官方网站	asta.hangame.com
目前状态	韩服封测中

有少量暴力 PK 成分

阿汤叔

在韩国，《剑灵》《Tera》和《ASTA》这三款 MMORPG 作品被誉为次世代国民网游三部曲。其中以武侠竞技格斗为卖点的《剑灵》早已由腾讯代理在国内发布；以史诗画面和超大客户端闻名的《Tera》也已经确立了国内运营商，之前栏目中我们也详细介绍过；而本期我们为大家带来的《ASTA》（啥时候韩国人都喜欢用英文做游戏名字了？哦，我知道了，国际化，改中文比较简单……）则是最新引擎制作的，拥有独特卖点的，且还未在国内发布的韩游大作。废话少说，一同来看我的独家封测体验吧！

独家探秘

ASTA

The War of Tears and Winds

华丽与古韵的清新相遇

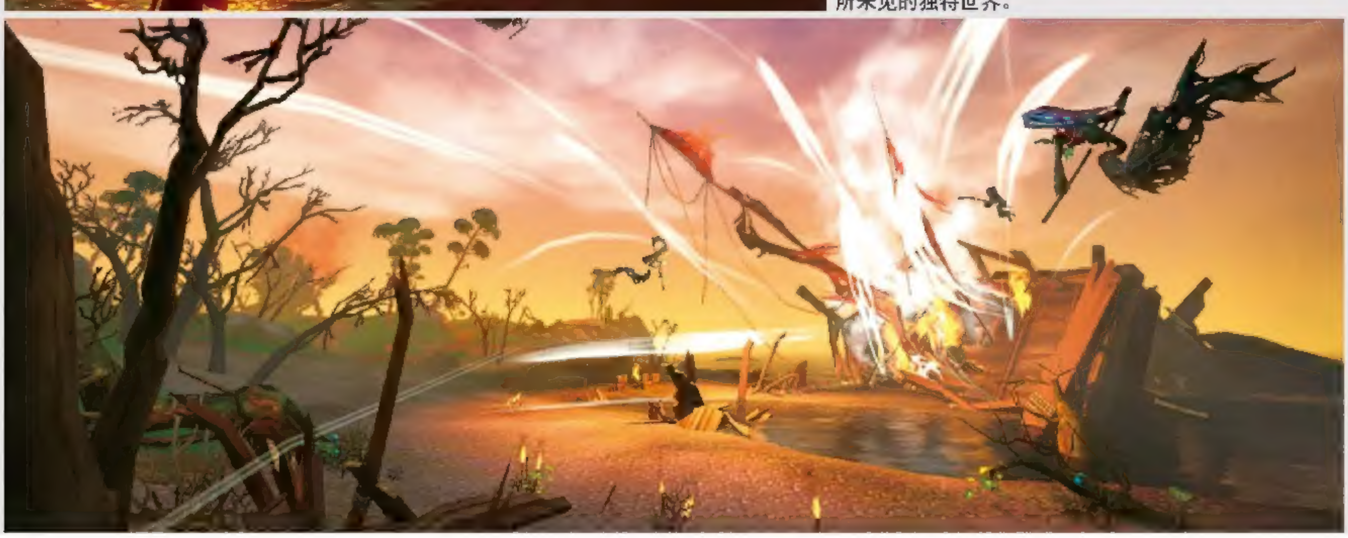


《ASTA》是以融合了韩国、日本及中国等具有浓厚亚洲色彩的传说故事、神话为背景，主打东洋奇幻风格的一款多人线上游戏。整部作品将以修罗与黄泉两大势力的对抗为中心，展开各种丰富的单人故事与大规模的多人攻城战等任务。本次封测主要让玩家体验到两大势力的战争、多样化的任务内容以及大规模的攻城战，在首次的测试中，玩家可以玩到前三十级的全部内容。



并非武侠，自创的独特世界观

和《剑灵》不同，《ASTA》属于非武侠系列的奇幻网游。游戏的世界观是追随生命女神“亚莉妲”的“修罗”，与追随死神“黑”的“黄泉”相互对立，两神想借此由涅槃之路重回神界，而不满两神的天界八神则派遣八卦军，进犯修罗与黄泉。游戏名称是涅槃后“可以前往神之界的门”的简称，玩家的目标就是要阻挠敌对阵营，经过修行登上涅槃，搜集《ASTA》钥匙——预言剑碎片，与众神对抗。游戏名称的中文意为“涅槃之路”，既意味着游戏内的最高等级，又意味着通往修行最高境界的路途。游戏世界观以东方哲学为基础，阴阳、五行、轮回、悟道等传统奇幻素材为背景，追求全新概念的东方幻想主题，融合了中、日、韩等亚洲国家的服装、宗教、历史、文化，对亚洲文化注入了更多的想像力，从而体现出前所未见的独特世界。









前所未有的东方幻想作品

在雨不止歇的森林里，因战争失去生命的恶鬼与怀恨死去的少女冤魂不断嘶吼；而鬼魂最后必经的 108 阶梯则徘徊了放弃成佛的鬼童与聋哑石像。还有背着石碑拿着镰刀的冥府使者，成佛失败的蛟龙、穿着官服的文人、被驯服的貔貅、祭祀与土地神庙、被篱笆环绕的客店等，这些素材形成一个“幻想”的东方世界。有时候会有华丽的樱花雨，但却会出现在土地神庙祈求雨停的老婆婆；游戏里有中国式的雄伟大城，但却会出现在草房里泡蛇酒的老爷爷；还有拔掉木桩，恢复地脉流动，以及燃烧草人解救受困的灵魂等场景；在破船附近有稀微的歌声与被遗忘的船员徘徊。以上这些特征，并不能举一个特定的国家就概括全部。现有的幻想游戏或武侠等东方风味的游戏都是依据实际故事而制作，但这款游戏把现实和想像完美地融合起来。





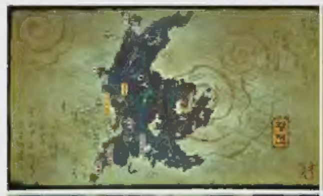
顶级引擎塑造顶级画面

本作另一大特点便是采用了 Crytek 公司所开发的最新 3D 游戏引擎 CryENGINE2，游戏的画面相当具有水准。这款引擎会让你无法分辨现实世界和游戏虚拟世界的差异。尤其是为了描写梦幻气氛而选用的独特颜色，通过果敢的绘画技法给人们一种欣赏东方美图般的感觉。玩过这款游戏的玩家们纷纷表示，“好像出去旅游了一番，像是欣赏一幅东方美图的感觉”、“游戏画面给人感觉就像是在看电影”。从整体背景到人物和 NPC，《ASTA》世界的所有游戏要素把焦点放在怎样最大限度地表现出东方幻想，其中包括中国风的游戏角色。游戏借助广阔画面和富有东方幻想特色的剧本，游戏把小说和神话里出现的东方妖怪形象刻画得非常精巧，加上绿阴密布的城堡，落花轻扬的河岸，风雪交加的丘陵……这些似乎只能在 3D 影片里见到的华丽场面，在许多经验丰富的原画师、3D 技术员手中犹如一幅幅经典艺术作品被呈现。

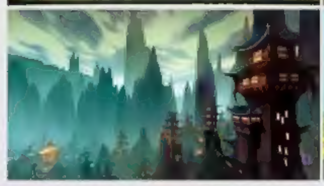


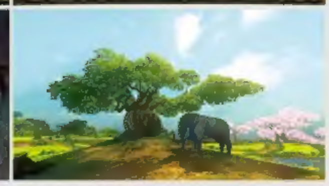
两大阵营 六大种族 十八变角色

前面已经说了，游戏中玩家可以扮演两大阵营。每个阵营又包括三大种族，每个种族还有三种职业，也就是说理论上玩家可以玩到十八种不同的角色。在本次韩服封测中，官方开放了修罗阵营的龙族、虎族和人族三大角色，以人族为例，职业则细分为武人、弓人和文人。其中武人是使用剑和盾的战士级角色，弓人拿弓远距离对敌人制造持续伤害，而文人是像魔法师般的职业，体质上偏弱，不过能以强大魔法技能压制对手。除此之外，游戏还以东方玄学为基础，玩家了解阴阳五行相生相克、轮回等要点后，能自在培育出更具特色的角色。此外，游戏世界里随着游戏角色的成长其外貌会发生改变，相生相克的元素适用于游戏技能和道具，轮回影响角色成长和外形自定义。当玩家完成剧情任务时会悟道，培养技能。



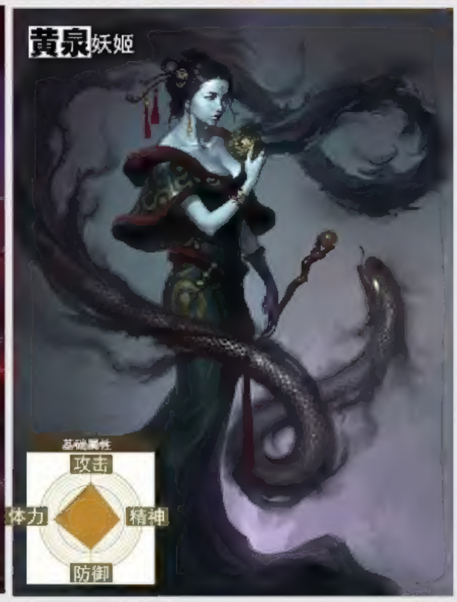








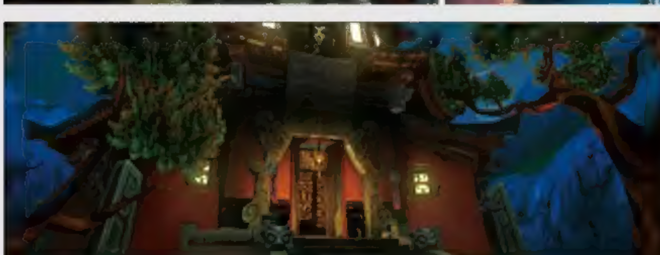


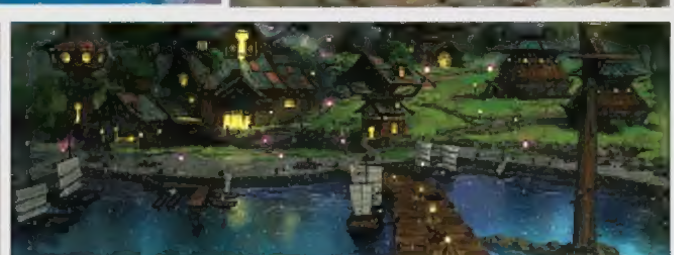












熟悉的“魔兽向”行进式

游戏的进行方式与新鲜的世界观不同，几乎按照《魔兽世界》之后的定型化系统来操作。，从创造人物、游戏教学、到游戏开始，都会让人想起魔兽，换句话说就是系统要素的设定起点很高。按照种族选择阵营与职业、人物选择画面的右边有说明、登入之后就开始解说影片、以任务为主的游戏行进方式、特性与技能学习方式等，《ASTA》有非常多部分都会让人想到魔兽。一开始在按种族在各自的区域学习世界观与基础知识，到了十级后就移往大城市，开始接触广阔的世界，这个游戏行进方式也很相似，事实上“魔兽向”的方式已经成为一种标准，没什么问题，符合大众化的口味才能被人接受，尤其是中国玩家。


角色创建界面和魔兽如出一辙


日式的妖姬是我最喜欢的角色

五行与区域合作任务

上段说了“魔兽向”，其实游戏还借鉴了许多大牌网游的优点和经验。比如在《时空裂痕 Rift》与《战锤 Online》里出现过的区域合作任务（公众任务），被《ASTA》改编成每个地区随时都在进行的常规任务。区域合作任务也与普通任务自然地联结在一起，区域合作任务的第一阶段几乎都与普通的需求怪物相同，因此许多玩家集合在一起解任务，不用费太多力气，魔王 BOSS 也会现身。而“五行”是《ASTA》里特殊的货币，五行可从区域合作任务或普通任务的报酬中取得，可以用来购买暂时提升能力的符咒或坐骑等道具。五行是与金币是分开使用的，因此不会有要先买普通道具还是先买坐骑的烦恼，在测试游戏里为了要购买各种坐骑，反而还变成了一种激励机制。


看起来好酷的骑乘獬豸，是龙和麒麟吗

脑紧张、手休闲、眼刺激的策略战斗

首先，《ASTA》的战斗富含策略性，因为每个技能都各有自己的异常状态。以武人来说，可让敌人缓速、降低攻击速度与防御力、或是击昏与击倒等，拉近与敌人距离或下标记的时候还可以恢复生命值。除了技能本身攻击之外，所有技能都带有一个以上的异常状态，因此战斗会随技能的使用而产生变化。例如，武人与强大的敌人对决时，用“狂乱标的”技能攻击，可以在敌人身上种下吸收生命的负面状态；用“昏厥”与“大地震荡”可以阻挡攻击，这两招技能冷却时，可以用“人中之龙”降低伤害或狮子吼来拖延时间等。



其次，每个技能的冷却时间大概是 5—15 秒，而普通攻击大概是 2 秒，这种程度应该不叫战斗，比较接近“观看”，因此就算手速很慢的玩家，也可以充裕地思考战斗策略。但你千万别以为游戏节奏会很慢，在画面上人物动作与效果非常明快，特效不停地跳出，战斗非常华丽，用我的来说，玩家体验的是一场脑紧张、手休闲、眼刺激的游戏乐趣。

最后，每个职业在特定情况下可以额外攻击，武人与射手在闪避敌人攻击，或打出爆击的时候，可以按下 F 键马上反击，这点略有 QTE 系统的味道，不过还不成熟，后期版本中应该会有更多加入。此外，游戏里还有最近难见的“随等级配点”模式，可以配合技能自由决定角色的走向。

大打战场牌，团队 PVP 才是王道

“激战”模式是本作卖点之一，其实也就是团队 PVP 的战场模式。激战模式中，两派势力共 20 名玩家，将会在各个团战专用地图里展开大型对战。本次封测中开放了“五行之环”和“怪物乐园”两款激战地图。其中五行之环是一张讲求搭配地形和战术运用的地图，玩家在这张地图上会面临激烈的争夺，非常适合竞技比赛；而另一张地图怪物乐园则是有着四通八达的路径，需要玩家瞬间的判断能力，这张地图偏向于休闲娱乐，玩家边 PK 还能边练级打宝哦！







新流星搜剑录

编：小P羊 美：咖啡

游戏类型 武侠竞技 运营公司 空中网 开发公司 空中网
官方网站 xlx.kongzhong.com

经常光顾网吧的玩家或许有这么一个映像，2002年的网吧几乎全由CS统治。也就在这一年，《流星蝴蝶剑.net》横空出世，为玩家们开辟了一个纯粹的武侠天地。当年的流星蝴蝶剑虽然只是一款局域网对战游戏，但已经有了格挡、击飞、暗器射击等前沿设定，并一度以《铁凤凰》的名称横跨大洋，打入北美市场。喜欢这款游戏的玩家，无不期待着游戏的正式online化，而这一等就等了十年。

一波三折的游戏诞生

《新流星搜剑录》的诞生可谓是一波三折。本来，有“流星之父”之称的蔡浚松先生已经在2008年的Chinajoy上宣布了《流星OL》的项目启动，甚至连展示用的DEMO版都已准备妥当，但之后却发生了完美收购昱泉，“流星”二字没有任何价值被完美冷藏的情况，《流星OL》再无下文的消息让众多玩家扼腕叹息。



流星蝴蝶剑.net的画面


新流星在画面上有了质的提高

就在大家即将淡忘流星的时候，事情终于出现了转机。在2011年的尾声，“流星ol原班人马将在近日重启制作计划，但游戏或将改名”的消息传出，这条消息像流星般一晃而过后再没了动静，直到2012年9月6日，蔡浚松在腾讯官方微博放出了新流星的游戏截图。至此，由空中网开发运营的《新流星搜剑录》才渐渐浮出水面。对此，狂热的流星迷们甚至抛下了“基友不支持打流星已断交，女友不支持打流星已分手，门口噪音大已搬家，干粮三个月已自备，手机已砸碎谢绝来电，门口已埋雷无人打扰，现求新流星搜剑录给力！”这样耸人听闻的豪言壮语。

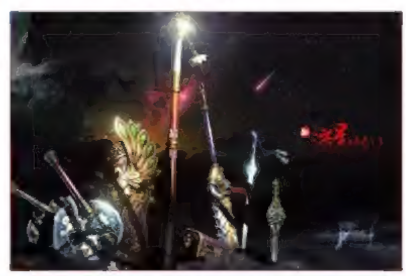
游戏基于.net版开发


充满民族特色的建筑场景

提到玩法设定，基于《流星蝴蝶剑.net》所开发的《新流星搜剑录》保留了前作的诸多特色玩法。这款游戏中的角色并没有门派和职业的分类，玩家仅靠你手中的武器来决定自己的江湖地位。简而言之，角色若想改变技能操作就要切换武器，而在画面表现方面，新流星运用空中网自主研发的3D引擎，为玩家带来了电影级的绚丽游戏画面——风景优美的小镇、暗藏杀机的客栈，这些场景都会在游戏中表现出来，原汁原味地还原《流星蝴蝶剑》所刻画的武侠世界。

多样的冷兵器

据悉，“新流星”共设定了十五种兵器，包括已经在首测中开放的匕首、剑以及长棍，而“动、广、远、力、速”这五种属性，便勾勒出了武器的杀伤力、杀伤半径、攻击距离、攻击频率等特点。




各类武器都有精美的造型

打斗靠搓招式

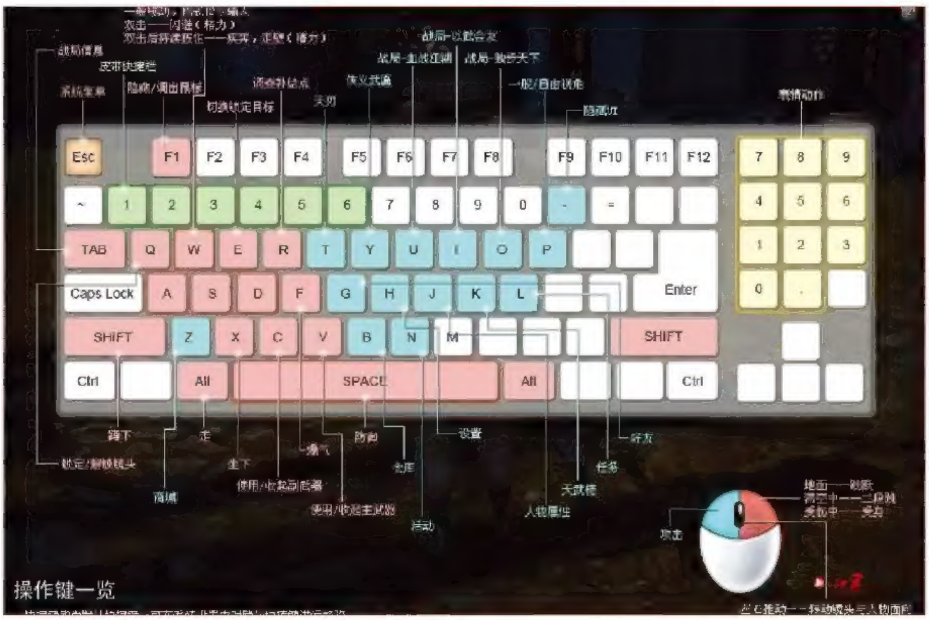
在游戏模式上，新流星拥有一个供玩家体验剧情、熟悉操作的独步天下（PVE）模式。不过，这款游戏和前作一样仍以PVP模式为主，包括1V1决斗、多人乱斗、车轮战、团队战等。值得一提的是，角色在游戏中施展各类技能都需要“搓招式”，譬如格斗爱好者们都搓过的“↓↓↑A”等，这也意味着在游戏中进行一系列连招，绝对不是“无脑”式的按技能图标施放。



游戏界面极其简洁



提到连招，蔡浚松曾在微博表示“新流星理论上可以进行无限连招”，但他接着提到“我知道江湖中曾经最长的连招数是九”。由此可见，能清楚记住连招的招式，并在不被对方中断的情况下成功施展连招有多么考验玩家的操作技巧。



操作键一览



从画面来看战斗打击感十足

无怪物的纯武侠世界

除了武器决定操作之外，“无怪物、纯武侠世界”的设定也是“新流星”的一大特色。据悉，《新流星搜剑录》只有一个升级途径——竞技。游戏除了没有怪物，也没有副本，玩家要获得各类武器、装备，同样得通过对战来取得材料，然后去主城打造装备。此外，本作还加入了前作没有的轻功系统，玩家可以飞檐走壁，可以在高处抓壁停留，还可以通过轻功发出一些特殊的招式。

这里还要特别一提，游戏中的等级设定。之前提到“新流星”的升级途径是竞技，事实上，游戏中的玩家等级更类似于DOTA类对战游戏中的“排位分”。换言之，角色等级主要依据玩家的战绩来进行衡量，而匹配系统也将依据战绩为玩家匹配到相应战力的对手。



传说中的飞檐走壁



贼秃！敢使暗器？！

在最近开放的游戏首测中，很多伴随《流星蝴蝶剑.net》成长的老玩家们抢先体验了这款游戏。看得出，“新流星”在游戏画面上下了很大的工夫，玩家小屋更是设计了兵器、图谱、武器加工台等精致的饰品。不过对这款新作，也有老玩家指出了游戏中的技能“前摇”、“后摇”设计不足，缺乏制空招式、出招设计不如前作合理等问题。考虑到游戏目前还处于收集数据和玩家反馈的测试阶段，相信这款游戏的最终品质还将有所提高。



永恒冒险

编：小P羊　美：咖啡

游戏类型 横版动作　运营公司 搜狐畅游　开发公司 KOG
官方网站 gc.changyou.com

相信一些网游老玩家或许听说过《彩虹骑士》这个名字，这款由韩国KOG公司研发的作品，充满了各色正太、萝莉造型的战士。该作在美国、巴西、台湾等地的运营也一度为玩家们追捧。就在今年5月，《彩虹骑士》以《永恒冒险》这个全新的名字出现在国内玩家们的视野中，游戏运营团队更是不遗余力地邀请了国内知名配音（包括曾因“甄嬛”、“东方不败”配音而走红的季冠霖、为《高了个考》等网络恶搞短片配音的CV小夏、为《名侦探柯南》配音的刘杰等），本期就让我们来看看包装一新的《永恒冒险》吧。

萝莉、正太反推BOSS

在游戏画面的设定上，《永恒冒险》采用了深受动漫爱好者们欢迎的日式画风。正如前文所提到的，这款游戏中的角色均以萝莉、正太的造型出现，虽然这些角色看似“无害”，但战斗起来却格外“暴力”，什么BOSS大叔统统反推，而在5月中旬进行的国服核心首测中，游戏首先开放了六大职业，包括三位清音柔体的暴力萝莉和三位可攻可守的激萌小正太，这里就让我们大致了解一下。

爱丽西斯 女剑士

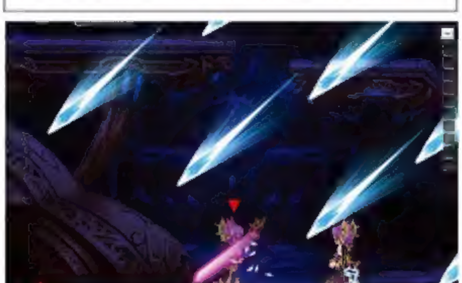


游戏中最具攻击性的角色，擅长利用剑术快速而爽快地攻击周围敌人并通过华丽的技能将分散的敌人聚集，更有效率地进行战斗。

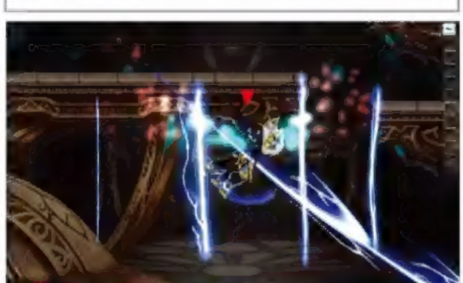
利乐 弓箭手



擅长远攻的利乐是一个身法鬼魅的精灵，经常利用地形优势在的二级跳中给敌人出其不意的压顶突袭！



几乎覆盖全屏的强大技能



浮空打击敌人

亚莓 魔法师



擅长用魔法控制敌人然后召唤陨石一网打尽，亚莓集天使与魔鬼于一身，既能天降甘霖救助队友于无形中又能灵魂引爆瞬间毁灭敌人。

拉思 盗贼



可以运用暗影恶魔之力战斗，在战场中随时与恶魔之影配合作战。拉思最擅长使用双手短剑进行组合连击，并能通过跳跃前冲攻击快速贴近并瞬间将敌人放倒在地。

罗纳 魔剑士



拥有剑与魔法并用的超强技能，可以通过娴熟的背后攻击操作令敌人无法近身，此外，罗纳具备的白魔法还能可以提高队友能力并辅助作战。

莱恩 狂战士



作为大自然的守护者，莱恩能唤醒自己隐藏的力量，并能以自然的一分子对敌人发动迅猛的背后袭击，令其黯然倒地。

不难看出，六大职业均有不同的战斗特点，无论你喜欢近战还是远攻，也无论你偏好瞬移暴击还是浮空霸体，都能找到自己喜欢的职业。此外，《永恒冒险》的每种职业都能实现四种转职，玩家可以通过一键切换武器的方式，在四种转职之间任意切换。

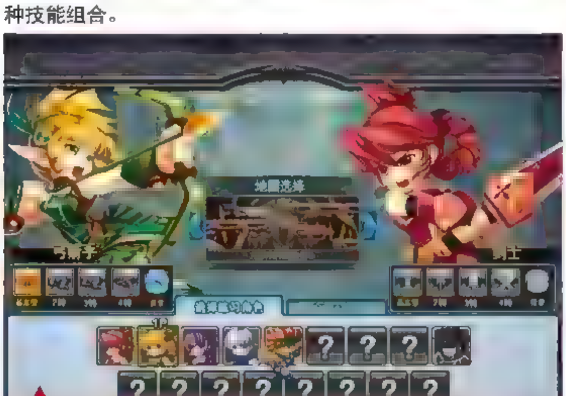


玩法开放至 40 级

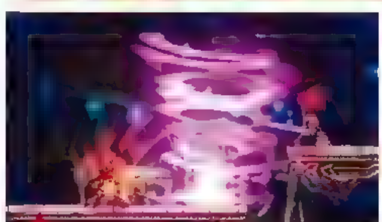
从官方资料来看，《永恒冒险》共设计了 6 个大陆、45 个副本，而在今年 5 月的国服核心首测上，游戏开放了 40 级等级上限，这也就意味着着 40 级以前的所有地图和副本都已经开放，包括人类与精灵的天堂“贝乐梅西亚半岛”以及被黑暗笼罩的“白银大陆”。

据悉，新大陆本是人类、精灵等和平种族的栖息之所，却被黑暗恶魔卡查伊斯占领，玩家将跟随永恒冒险部队的战斗步伐，踏上追拿卡查伊斯的冒险之旅。与这些新剧情相关的玩法不仅有单枪匹马的闯关冒险、单挑巨型 BOSS，也有与战友亲密协作的合作模式。与其他横版动作游戏不同的是，《永恒冒险》在 PVP 玩法的基础上增加了 buff 区域，满足玩家不同的战斗追求。这款游戏的 PVP 战斗包括同仇敌忾的 3V3 团队战斗、牵一发而动全身的生存挑战模式、暗藏玄机、变化多端的道具战、声势浩大捍卫荣誉的工会战模式等多种模式。在不同的战斗模式下，玩家可自由选择职业、武器，道具，并尝试各种技能组合。

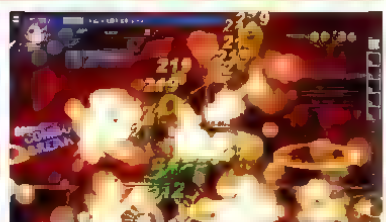




游戏练习模式



玩家对战



操作好的话可以进行无限连招

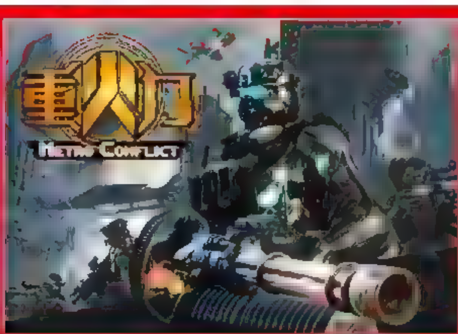
便捷的一键操作

作为一款强调爽快作战的游戏，《永恒冒险》在操作方面的设定并不复杂，很多华丽技能都可以通过一键输出。玩家可以通过普通攻击键 + 方向键等便捷操作，轻松打出前冲、后跳、连摔等动作，而根据不同的地图，采用不同的招数打击敌人，便是游戏的乐趣所在。

宠物也有连招设定

[illegible]特连招，一同踏上冒险之旅。

除了上面提到的这些内容以外，国服全程中文发音也是这款游戏的魅力所在，特别是对于甄嬛、CV 小夏等知名配音的粉丝们而言，听着“声优”们的出色配音，体验游戏的爽快战斗，无疑是双重享受。

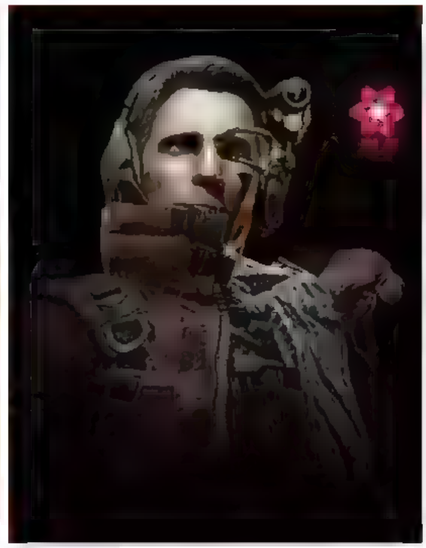


重火力

编：小P羊 美：咖啡

游戏类型 第一人称射击 运营公司 腾讯 开发公司 Redduck 官方网站 mc.qq.com

腾讯推出过不少战争题材的作品，包括《战争前线》、《使命召唤OL》，就在最近，韩国知名FPS网游开发团队Redduck的MC也成为其囊中之物。关于这款游戏，官方曾推出过一个MC的猜名活动，并透露游戏的中文名包含有一个"火"字，直到最近，《重火力》才正式公之于众。相对于传统的第一人称射击游戏（FPS），《重火力》的一大特点就浓缩在中文名的三个字里——游戏拥有大量单兵火箭、火焰喷射器等重型武器，而本期就让我们一同来看这款FPS游戏的特点吧。



丰富的可使用角色



游戏以PLF和USS的对抗为主题

Redduck称得上是在FPS游戏开发领域中，拥有专业水准的公司，其最出色的一款作品便是《战地之王（Alliance of Valiant Arms）》，而《重火力》则是Redduck基于"虚幻3"引擎开发的全新枪战射击网游。

就画面而言，《重火力》延续了Redduck其他作品的细腻画风，真实的战场环境以及出众的战斗特效。除了画面表现力值得称赞以外，这款游戏的最大特色是职业玩法、重型武器作战、双持武器战斗。就在4月中旬，MC预告站以每天公布两幅高清图片的方式，展开对游戏角色的介绍，这里就让我们先来看看本作的职业特色。

《重火力》为玩家们带来了抵抗军（PLF）以及联邦军（USS）两大对抗阵营，而游戏现有的7大职业便依托阵营设定所开发。

枪械专家

担负着前线推进的重要作用，可以使用体力恢复包恢复生命值。

街头战士

初始武器为榴弹发射器，配合烟雾弹和热成像可以在各个掩体间游走并用榴弹掩护队友进攻。

战场之狼

可以双持大部分武器，配合自带的热成像技能近距离杀伤敌人，并在敌方阵地中制造混乱。

鹰眼

可以使用威力巨大的狙击枪，并利用激光制导炸弹攻击任何室外场景，瞬间歼灭所有敌人。

老爹

初始武器是加特林机枪，老爹能呼叫支援，并利用强大的火力压制敌人，保证队友安全抵达目的地。

科学家

装备近战专用的散弹枪，可以使用EMP手雷干扰敌人的视野，并同样具有双持能力。



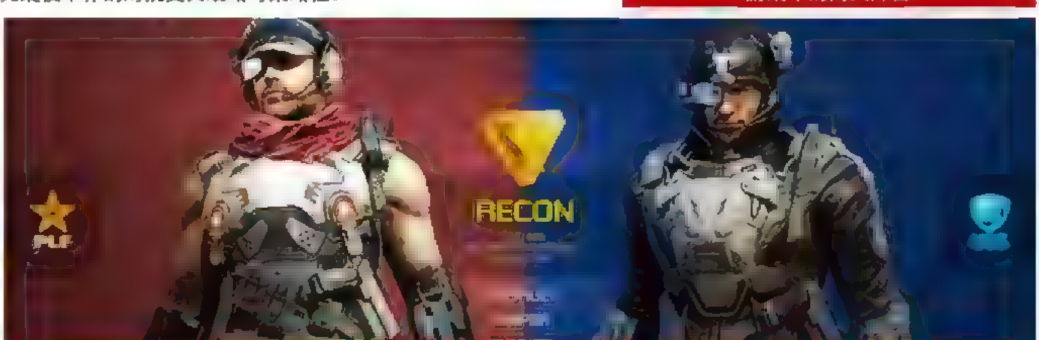
游戏中的两大阵营

野牛

同样拥有较高的生命值，但是其拥有的闪光弹和轻机枪更适合在室内战中发挥强大的火力压制作用。

从职业设定上不难看出，本作又是一款注重兵种之间协同作战的游戏。不同职业的相互配合，近战、远程以及火力压制的互相帮衬，无疑使本作的对抗更具战略性与策略性。





两大阵营似乎都有对等职业

双持武器系统

除了各具特色的职业和围绕职业设计的技能体系外。双持武器系统称得上是《重火力》的最大特色。在这款游戏中，玩家可以同时拥有两把主武器，并能在对人作战中实现“火力无缝衔接”的战术。

玩家可持武器中还包括防暴盾等盾系防护装备。

此外，各类重型武器的登场，也为这款游戏增加了很多霸气的元素。据了解，出现在《重火力》中的武器包括“火神炮”M134机枪、反器材狙击步枪，乃至需要扛在肩上发射，可以摧毁坦克及直升机的RPG火箭发射器等等，而前文提到过的热成像探测、空中火力支援设定，也为喜欢FPS游戏的玩家营造了一个极其真实的战争体验。


双持重武器战斗


盾牌也能抵挡重武器攻击？


类似CS的安装炸弹任务


激光制导导弹制造的爆炸场面

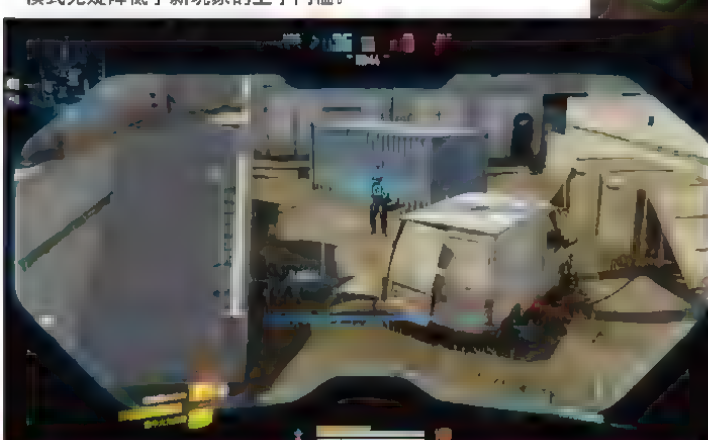
低门槛上手

那么，这样一款注重职业配合，又祭出双武器、重武器系统的作品在游戏门槛的设定上会不会对新玩家造成障碍呢？开发团队Redduck在这个问题的处理上，采用了一个循序渐进的手法。针对手法生疏的新玩家和娱乐为主的休闲玩家，游戏设置了包括剧情PVE模式，以及PVP模式的各种玩法。

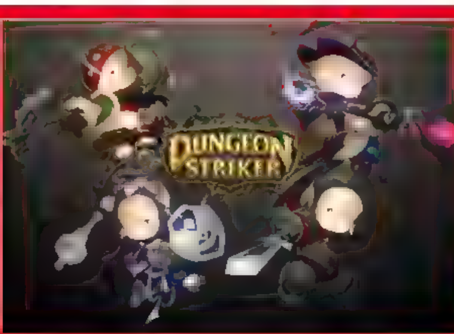
类似单机的剧情模式

《重火力》的游戏背景设定在近未来的21世纪20年代，游戏中，人类联邦政府军与民间反抗力量围绕“贫富”矛盾的冲突，成为本作的剧情主题。类似单机游戏的PVE玩法（剧情模式），使这款游戏比同类FPS网游拥有更丰富的内容，而这一模式无疑降低了新玩家的上手门槛。




远距离观察敌人

最后特别提一下这款游戏的近期动向，就在5月初，《重火力》首测正式开启。至截稿时刻为止，腾讯的“激活码追加，每日限量发放”活动正在火热进行。参与本作先期体验的玩家表示这款游戏的操作手感介于《穿越火线》（CF）与《使命召唤》（COD）之间，游戏最爽快的一点是一出生就能拿着超级时髦的武器去突突个痛快。另外，这款游戏中的各类主武器都可以进行小瞄，不过有玩家表示是否切换到“小瞄”状态下战斗，并不会对射击精确度带来太多的影响，而这一点就有待广大FPS爱好者们在游戏中进行品鉴了。



地城之光

■编：小P羊 ■美：咖啡

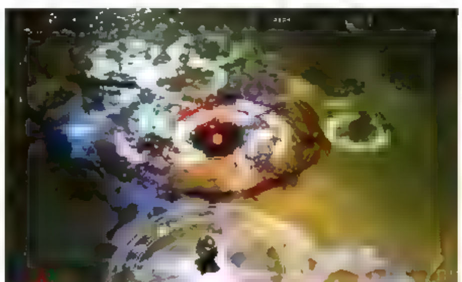
游戏类型	角色扮演	运营公司	盛大游戏
官方网站	ds.sdo.com	开发公司	EYEDENTITY

网游最前沿栏目在今年曾介绍过一款2头身Q版游戏《晴空物语》，如果你觉得就这点萌物还不够看的话，那么这款叫《地城之光》的游戏或许会再次吸引你的目光。由《龙之谷》的开发商——韩国Eyedentity Games所开发的《地城之光（Dungeon Striker）》，早先以《地下城强袭者》的名字登场。和《龙之谷》相似的是，该作也十分注重爽快的动作，而超过19种职业的转职系统，配合Q版可爱的角色造型，无疑使该作赢得了MM玩家们的青睐。

轻松上手的便捷操作

作为一款剔除复杂操作、长时间培养等RPG通病的作品，《地城之光》（简称DS）为玩家带来了诸多便捷系统。这款游戏和热门的DOTA类作品一样，具备自动普攻附近敌人的设定。在同时打开自动移动和自动攻击系统的时候，玩家只需简单下达"移动"命令，角色就会与沿途遭遇的敌人展开战斗。而在BOSS战和PVP这类需要玩家集中注意力应对的战斗中，玩家也可以一键切换到"手动攻击"模式下。可以说，无论是渴望简单操作的新手，还是注重操作手法的高玩，都能透过这一设定达成所愿。

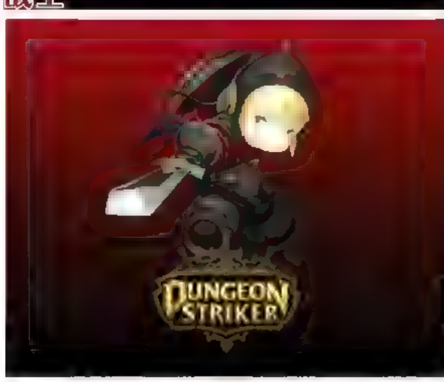

游戏画面非常亲切


华丽的战斗特效不逊于《龙之谷》

不同职业可横向转职

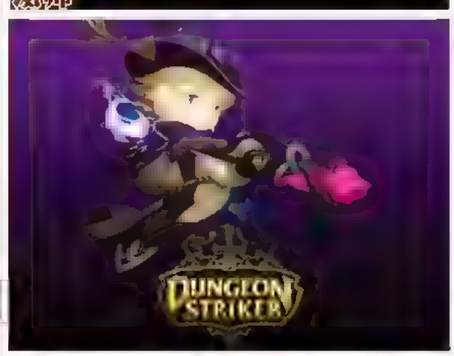
在职业方面，之前提到过游戏为玩家准备了超过19种职业的转职系统，而随着韩服DS的正式公测，游戏的九大职业（包括4个一阶职业和5个二阶职业）已经出现在官方的宣传视频中。在此，不妨让我们先来一睹游戏现已公布的四大基础职业。

战士



拥有高防御力的物理系近战职业，并拥有可1秒攻击10次的高攻速，能冲进敌阵用冲击波造成范围伤害，使敌人眩晕。战士可进阶为狂战士。

法师



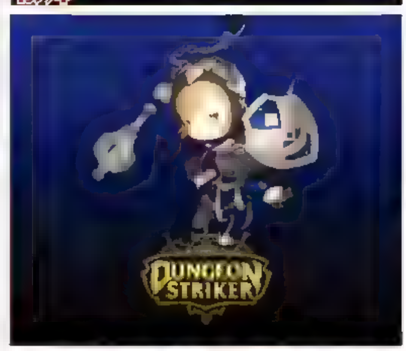
擅长用魔法连锁闪电攻击附近的敌人，并用冰冻魔法阻止敌人靠近。达到一定级别后，能习得短距离传送技能与魔法盾技能。法师可进阶为术士。

游侠



使用弩作为武器，可以通过设置陷阱阻止敌人靠近，在面对复数敌人的时候，则可以同时发射多发箭矢。游侠可进阶为刺客或火炮手。

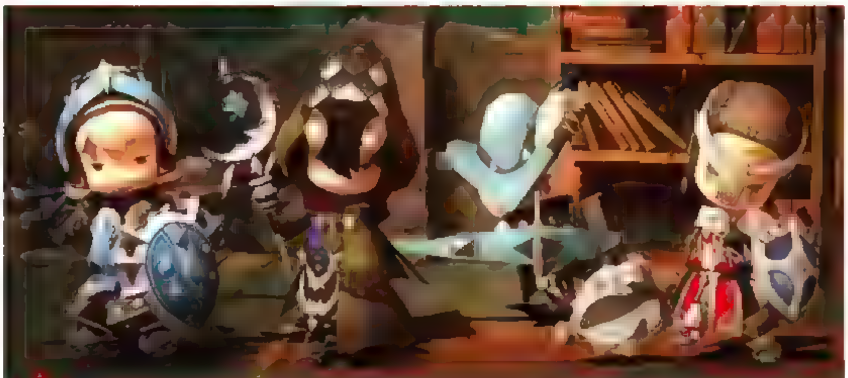
牧师



拥有各类治疗技能，并具备一定近战能力的辅助型职业。牧师还可以习得各类增益和减益法术，并通过引爆减益刻印杀伤敌人。牧师可进阶为大祭司。



[illegible]职业，《地城之光》采用[illegible]，[illegible]
[illegible]“小不点”[illegible]表现出更轻灵、更高速的战斗效果。



游戏中的角色实际造型

在转职设定方面，《地城之光》不同于传统的 RPG 游戏，把“转职”处理为职业升级，而是允许不同职业进行横向转职，实现了真正意义上的“转职”。举个例子，游戏中的战士可以自由地转职成游侠、牧师、法师等职业。同时，各职业的不同技能也有相互联系，可以产生互补效果。



目前开放的各类职业及转职路线



法师的强大雷系攻击



体现职业技能互补效果的一个典型例子就是牧师的“神圣震荡”技能，当此技能满级时，牧师在使用治愈技能时会击退敌人。值得一提的是，《地城之光》还有一个独特的“继承设定”。这一设定是指角色在转职之后，还可以继承之前的职业技能。通过这一设定，玩家可以培养出各种独特的职业，而不同职业的技能同样也可以产生互补效果。

副本拥有随机图设定

副本可以说是《地城之光》的核心玩法之一，游戏目前推出了混沌副本、次元副本以及时间之塔等副本模式，这里也简单介绍下三类副本的特色。



韩服实际游戏画面

混沌副本

[illegible]进入副本时，副本的道路和地形都[illegible]

次元副本

[illegible]护送、寻找隐藏道具，以及在限定时间内找到正确的道路等任务。进入次元副本需要拥有特殊道具“次元石”。另外，次元石的属性[illegible]

时间之塔

[illegible]依靠有限的药水在限定时间内通过副本才可以获得最好的道具和材料。

在 4 月底的 NEXON 开发者大会上，韩服《地城之光》已经确定将采取道具收费的方式运营游戏。这也就是说，不出意外的话，《地城之光》国服版也会采用同样的模式运营。最后，也顺带介绍下韩服目前的收费方式。据了解，《地城之光》的道具收费核心为“奖章”，奖章可以用于购买扩展仓库、复活石、副本通关追加奖励等道具。值得一提的是，除了通过现金充值购买金币的途径来获得奖章外，玩家也可以通过完成游戏里的重要任务来获得这一物资。如果你对Q版角色的“高速”战斗充满好奇，就继续关注本作吧。



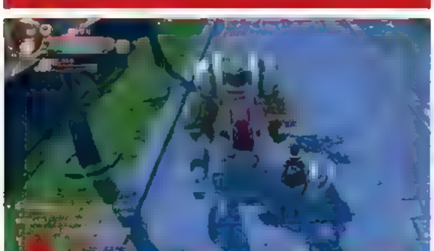
在网游玩家眼里，2013年无疑是网游大作年，《剑灵》《斗战神》《Dota2》《笑傲江湖OL》《龙剑》等精品大作纷纷现身，给玩家们带来无限期望。在这大作"横行"的时代，却有一款新锐网游凭借出色的表现吸引了大众的眼球，被业界誉为年初最耀眼的黑马。此网游先是百万美金签约韩国网游新贵"NOX"进军海外，而后重金签下超人气女优泷泽萝拉作为代言人，同时强势宣布于5月23日开启不删档内测，直面多款大作而毫无惧色。这款网游名为《零纪元》，是深圳"万游引力"历时三年悉心打造出的一款魔幻战争网游。《零纪元》凭什么能在星光璀璨的网游界绽放出耀眼的光芒？笔者在亲身体验《零纪元》的游戏内容后，归纳出以下十大亮点，相信它们便是《零纪元》一鸣惊人的原因。

亮点一 想像力无限的架空世界

关键词：架空、科幻、蒸汽朋克


搭乘飞船，前往远方

在选择网游时，游戏题材往往被一些玩家在不经意间给忽略掉。实际上，游戏题材就像一个故事大纲，主导游戏整体运行方向，也在细节上影响玩法设计。一款题材苍白或粗制滥造的网游，注定可玩性不高。那么，《零纪元》的题材如何呢？《零纪元》为架空题材，游戏以灾难过后的新世界为背景，为玩家呈现了一个科技与魔幻共存的幻想世界。造型夸张的建筑物、漂浮在空中的巨型船只、形态各异的机器人、种类丰富的战争科技……玩家将从中领略到想像力无限的蒸汽朋克文化。同时，作为创建界的创建者，玩家们将在精彩刺激的"创世"过程中获得满足感与成就感。


机器人你好，机器人再见！


飞流直下三千尺

亮点二 细腻真实的治愈系画面

关键词：细腻、真实、治愈


骑乘飞龙游世界

如今这年头，没有一副好"面孔"都不好意思称自己是网游。游戏画面带给玩家最直观的感受，因而成为玩家选择网游的重要依据。即便是在3D网游大行其道的今天，画风出众、别具一格的2.5D网游依旧能够获得玩家垂青，《零纪元》便是极好的例子。《零纪元》虽是2.5D网游，但在画面上却拥有不逊于3D游戏的细腻感与真实感。置身于科幻世界，遥望天空中漂浮的飞艇、望着远方疾驰而来的火车、再看看从身边擦肩而过的机器人，笔者仿佛进入了"新工业革命"时代。此外，《零纪元》摒弃了色调灰暗、氛围压抑的暗黑风画面，改走清爽明朗路线，令玩家眼前一亮。游戏里阳光明媚和煦，山清水秀，美景更是举不胜举，清爽的艺术氛围对情感受挫的玩家带有"治愈"效果。

亮点三 充满异域风情的野性

关键词：异域、野性、代入感



置身在鸟语花香的世界中，心情特别舒畅

除了画面，音乐音效也是游戏营造真实世界的必备元素。《零纪元》背景音乐融入了大量土著原声和民族乐器，力求表现出一个原生态的土著部落，大量的土著风情，诡异又充满了野性。游戏副本音乐颇有特色，带起伏的旋律，起时是战斗的紧张感，伏时是未知危险在靠近的感觉。游戏音效颇为不错，玩家在野外场景能够听到各种鸟鸣声，战斗时也会发出相应的音效。譬如魔法师的冰系魔法释放时，会发出冰块碎裂的声响，击中目标之后，又会出现一个打击音效，整体代入感极强。



雷电声响起，怪物应声而倒



霸王龙

亮点四 个性鲜明的职业体系

关键词：个性鲜明、八大职业



角色众多，你喜欢哪一个？

作为游戏重要构成元素，职业体系对技能系统、副本PK等后续玩法影响极大。一个好的职业体系，将会给玩家带来丰富的游戏体验。初入《零纪元》，有四大职业供玩家挑选，分别为战士、法师、枪手和祭司。每个职业都有两种转职方向，角色达到59级即可转职。战士可以转职为守护者与征服者。守护者刚强如盾，用身躯铸成一道血肉屏障，以出色的防御能力保护队友；征服者勇猛似虎，他们能迅速冲锋到敌人面发动猛烈攻击，在须臾间掌控整个战场。



女战士英姿

法师可以转职为炼魂师与聚能者。炼魂师专注于火系魔法的研究，拥有强大的火系魔法破坏力，攻击范围极广；聚能者偏爱冰系魔法，凭借自身卓越的控制力，他经常将对手玩弄于股掌之上，令其求生不得，求死不能。枪手可以转职为猎杀者与毁灭者，猎杀者拥有最强远距离突袭能力，拿手绝活是“千里之外取敌首级，杀敌于无形中”；毁灭者群体杀伤力极强，手中火炮一响，无数魑魅魍魉灰飞烟灭。

祭师可以转职为圣佑者与驭雷师。圣佑者拥有最强治疗能力，他们如温暖的阳光，为苦难中的人们带来希望；驭雷师整日与雷电相伴，身怀雷电之力的他们进可攻，退可守，危急时刻还能用治疗术扭转战局，是不可多得的全能型人才。由此可见，《零纪元》八种职业个性鲜明，给我们带来截然不同的全新体验。



我是一个驭雷师



枪手开炮！

亮点五 独一无二的技能符文

关键词：自创技能、天马行空



《零纪元》战斗技能一览



驭雷师用雷电之力破除封印



镶嵌技能符文，自创强力绝技

技能系统是网游的核心玩法之一，在很大程度上影响着玩家们的游戏生活。技能系统不给力的网游，其可玩性也会大幅降低。《零纪元》拥有丰富的技能元素，而且武学招式带有天马行空的幻想风格，令人大爱。譬如驭雷师擅长雷电之术，这是最纯正、最原始的自然力量；而毁灭者却依靠火炮杀敌，构造复杂的火炮是人类智慧的结晶、科技进步的象征。当自然秘法遇上火炮之术，这种原始与先进的激情碰撞令人浮想联翩。玩家们在达到相应的等级后，即可耗费金钱学习新的战斗技能。另外，当玩家乘坐采矿车、机械兽等战斗工具时，会立即拥有相应的战斗技能，战斗乐趣也随之提升。

技能符文系统是《零纪元》独一无二的特色玩法。游戏中初始设定的各个战斗技能并不是一成不变，只要历练到一定等级，玩家便可以在原职业技能基础上创造出新的技能，即自创技能；而自创技能的关键道具，便是这技能符文。不同的技能符文蕴含着不同的属性，玩家可以用技能符文进行多样化搭配，创造出各种全新战技，获得无与伦比的战斗体验。据不完全统计，在技能符文的作用下，玩家最多能自创出千余种战斗技。生活技能方面，玩家可以学习采集、锻造、分解、附魔、洗炼等生活技能。其中的“分解”与“附魔”是一大亮点，分解可以让被淘汰的装备发挥余热；附魔则可以大幅度提升装备属性。

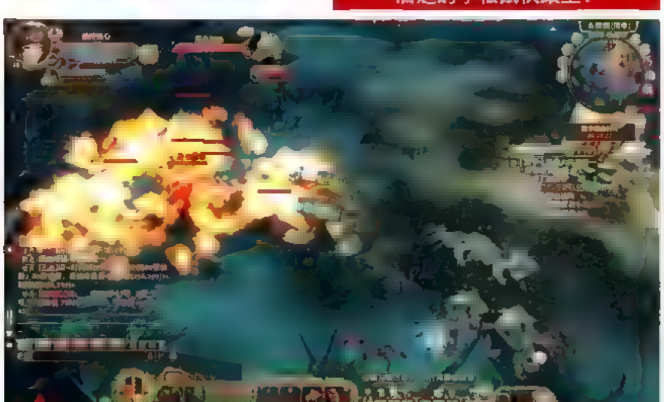
亮点六 百变精灵震慑强敌

关键词：精灵、变身

不知何时起，宠物系统成为衡量一款网游玩法丰富与否的重要标准。与众多RPG网游一样，《零纪元》也推出了传统的宠物玩法，即驯服一只动物，不断强化它的战力，协助自己战斗。此玩法没有新意，无需累述。值得一提的是《零纪元》独有的精灵玩法。精灵是玩家身边另一位可靠的“伙伴”。战斗中，玩家可以与蕴含强大能量的精灵合体。合体后，埋藏在灵魂深处的恐怖力量会随之觉醒，玩家将会幻化成外造型百变的精灵，短暂拥有群体无敌、瞬间移动、范围秒杀等超强战技，让对手在绝对实力的威慑下崩溃。此外，跟随玩家的各类机械坐骑也带有强力战技，可以看做是一种特殊的“宠物”。当玩家骑上这类“宠物”后，将自动习得它们身怀的各种绝技，战斗方式也因此变得更加丰富。



后边的小松鼠快跟上！



机械虎，开炮！

亮点七 充满乐趣的升级之旅

关键词：畅快、互动、趣味



《零纪元》活动一览，内容十分丰富

当今社会竞争激烈，人们玩游戏是为了缓解压力，调节心情。如果一款游戏的升级之路枯燥乏味，那它必将被玩家所抛弃。为了避免这种情况，《零纪元》的研发团队绞尽脑汁，从多个角度入手，给玩家带来畅快的升级之旅。让升级变成一种乐趣，是《零纪元》传达给玩家的理念。初入游戏，玩家跟随主线任务即可飞速提升等级。修炼中期，主线任务中会穿插各种副本任务，玩家可以单枪匹马闯入副本，在体验战斗乐趣的同时，快速升级。修炼后期，每日数十种经验活动、副本虚席以待，玩家既能享受升级带来的快感，又能获得极品装备与巨额金钱。

《零纪元》还将“与NPC互动”元素融入升级过程中。比如，玩家会接到一个“审讯问话”的任务，询问的目标非常狡猾，玩家必须想尽办法，甚至动用绑架、拷问等非常规手段，获得自己想要的讯息。此外，因为游戏带有“幻想科技”的烙印，所以玩家在某些副本中，将享受变身为强悍精灵、乘坐霸气战斗器械带来的快感。譬如机械虎战骑，玩家可以操纵其释放威力极强、效果绚丽的火炮攻击。这种乐趣是以往从未体验过的。

亮点八 劲爽战场嗨翻玩家

关键词：热血、激情、战术



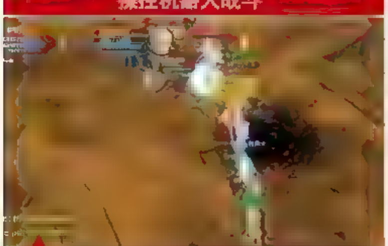
在竞技场大杀四方

PK是mmorpg的主旋律之一，早年《传奇》的沙巴克城战、《魔兽世界》的竞技场等PK舞台，给我们留下了极为深刻的印象。《零纪元》将沙巴克城战的激情、热血元素与魔兽竞技场的操作、谋略元素相结合，更融入了符合自身特色的机械元素，给玩家打造出一个个精彩刺激、趣味无限的PK舞台。以狂沙角斗场与绿洲风暴战场为例。狂沙角斗场为圆形封闭式的建筑风格，玩家们一旦进入角斗场，便没有了退路，只能勇猛拼杀，生死只在一瞬间。这场“狭路相逢”勇者胜的较量将唤起玩家的热血与激情，与对手战个痛快！另外，角斗场内还会随机出现一些限时BUFF道具，它们的存在增加了战斗的不可预测性，令战斗过程更加刺激。

与狂沙角斗场“硬碰硬”的热血模式不同，绿洲风暴战场更讲究团队配合与战术应用。战场上，玩家分属两大阵营，肩负的使命为击杀对方阵营的指挥官（NPC担任）。战斗打响后，玩家们可以用人海战术从正面冲锋，也可以驾驭飞行器从侧翼突袭敌方大本营，还可以抢占据点，呼唤战机从空中打击敌方指挥官。丰富多样的战斗方式给玩家带来了全新的体验，同时也对玩家们的操作意识、团队配合与战术素养提出了一定要求，极大地增强了战斗趣味性。除了以上两大战场，《零纪元》还推出了富含机械战争元素的据点争夺战与时间城攻防战，战车、坦克、飞艇等战争工具将会频繁出现在战斗中，壮观的战争场景令人大呼过瘾。



操控机器人战斗



在角斗场群殴对手

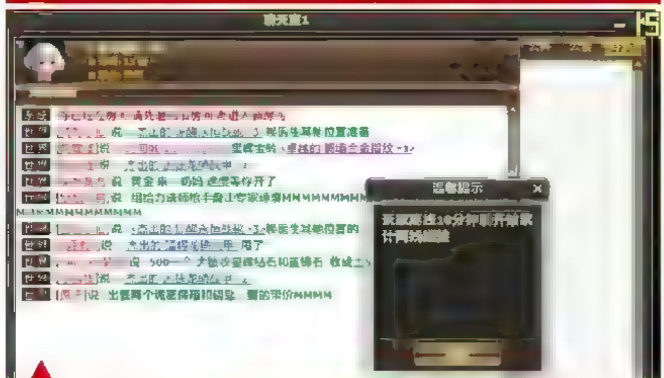
亮点九 上班也能“玩游戏”

关键词：离线聊天

酷爱游戏的“上班族”最讨厌的事情便是加班。在“上班族”眼里，加班不仅占用了私人时间，耗损了自身精力，更让自己与心爱的游戏世界脱节，跟不上游戏的节拍。鉴于此，《零纪元》推出了极为贴心的“离线聊天”系统，方便身边有电脑的“上班族”及时了解游戏动态。玩家们离开游戏后，屏幕右下角会留下一个小图标；点击图标，会出现一个聊天框，里边包含《零纪元》中的所有聊天频道。大家可以与游戏中的好友聊天，并了解各个聊天频道的信息，让自己时刻都在游戏里；同时，在离线聊天状态下，游戏角色的经验值也会不断增加。如此一来，我们就能工作、游戏两不误了。



点击命令框内的“启动引力空间”，即可开启离线聊天功能



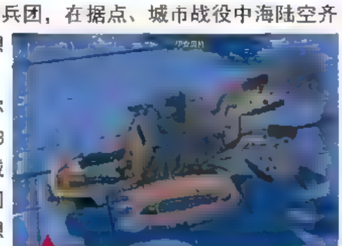
离线聊天涨经验

亮点十 无处不在的机械元素

关键词：机械、海陆空大战

作为一款“史诗级科技魔幻”网游，《零纪元》包含的机械元素相当丰富，堪称所有网游之最。如果你以为机械坐骑、交通工具、大街上来来往往的机器人就是全部机械元素，那就大错特错了。其实那些只不过是开胃小菜。当玩家加入公会后，就会见识机械力量真正的实力。只要公会资源充足，玩家就可以建造各种战争器械，小到手榴弹、炸药包，大到火炮、坦克、飞行器，只有你想不到的，没有造不了的。公会会长们可以凭此建立起一支精锐的机械兵团，在据点、城市战役中海陆空齐头并进，上演一场盛况空前的幻想之战。

十大亮点，总有一种诱惑令你欲罢不能。《零纪元》已于5月23日开启不删档内测，无论你是机械米，还是PK达人，抑或是风景休闲党，都可以进入《零纪元》的幻想世界，感受与众不同的游戏魅力。



这是虾米机器啊？

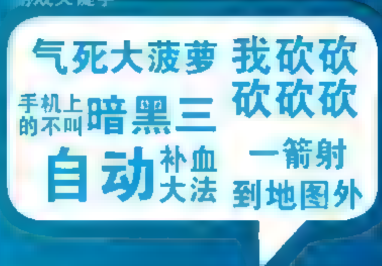


强大的公会科技什么都能建造

编：小I 美：哈秋

地牢猎手4



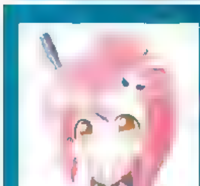


大小	874 MB
系统	iOS4.3 以上，安卓 2.3 以上
价格	免费（内购收费）

7.5

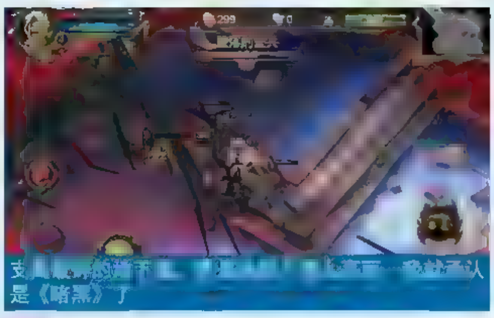
画面 / 剧情 / 操作 / 音效 / 诚意 / 人气





小I：画面感与打击感都是无可厚非的出色，剧情也是卖点之一……不过是因为游戏视角与《暗黑……》类似，大家就都把它拿……比，其实这样不公平，《地牢猎手4》的画面要比《暗黑三》亮丽多了！是吧？……次购买，终身免费，比得上内购无下限……

叫板《暗黑三》，气死大菠萝



《地牢猎手 4》打着“手游版《暗黑 3》”的旗号来势汹汹，大有代大菠萝横行手游界的气势！一不小心，还真让人发现几张 BOSS 地图与《暗黑 3》里无限相像。据官方所言，本作回归了系列一贯的经典玩法：加入大量剧情，让玩家自由穿梭在地城中探索，砍杀蜂拥而来的大量敌人及强大魔王。看！如此明目张胆地山寨，实乃怕气不死大菠萝呀！

熟悉的界面

《地牢猎手 4》采取了常见的界面设置。人物信息、小地图、方向键、攻击键、技能键，一应俱全，都在手游玩家们熟悉的位置，因而上手操作并不难。显示人物对话的位置也中规中矩，带上耳机，不要漏掉精彩的配音！

根据所选英雄的不同，攻击键也有细微变化。法师与哨兵的攻击键被设计成了带方向性质的，也就是说，你可以往前面跑，同时向后面开火。这种方式为防御力低的英雄提供了更好的攻防可能性与机动性，但同时，操作白痴们也大有可能一箭射到地图外。

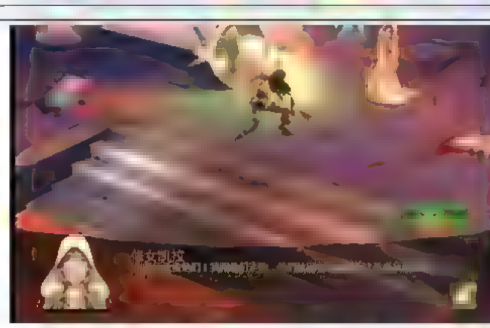


固定视角

就是这个“固定视角”，让多少人误认为找到了《暗黑三》的影子。其实，这根本不能构成任何证据，许多其他类型的游戏也使用了这一视角。在手机游戏上使用固定视角游戏，可以省掉许多操作上的麻烦，窃以为必将成为战斗类手游的主流发展方向。



真人英文配音



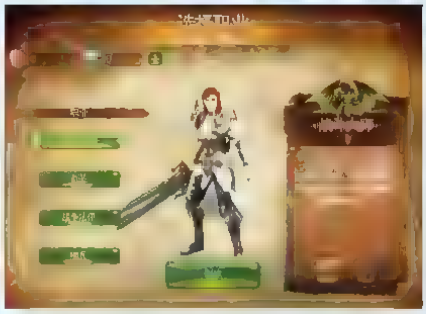
还记得《暗黑三》中文版里的真人配音有多傲么？各 NPC 一开口就是满满的宝岛同胞的发音感觉，一部充满紧张气氛的史诗级 RPG 巨作就这样硬生生地变身成了一部令人怀旧的动漫级作品。

但在《地牢猎手 4》里你就不会有这样的伤感。无论是主人公、NPC、还是路人甲，但凡是能出声说人话的，都个个语速带急、语气高涨、慷慨激昂，好一口标准的英格莱西！……等一下，为什么“中文版”的游戏里听到的都是英文？……好吧，总归字幕是中文，就当课外英语教材了！（典型的“寓教于乐”啊！）

全能职业被删

《地牢 4》中共有 4 个职业，男女共 8 个造型。分别是擅长双手武器的战斗大师、双持武器的剑圣、擅长远程群攻的战斗法师与远程狙击的哨兵。上代中攻守兼备的职业“萨满”却不复存在。

显然，上代中的近战角色“战神”被分割成了更强调防御能力与血值的“战斗大师”及更擅长单打独斗的“剑圣”。鉴于每个职业的核心技能都需要 RMB 解锁，被删掉的“全能英雄”萨满就令人更加怀念了。



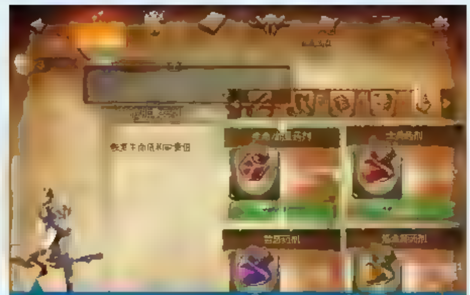
装备强化是场噩梦

装备的打造与强化是本游戏的主要玩法之一，没有够强劲的装备，打副本就是个笑话。而强化装备除了需要花钱外，还需要花时间。确切地说，无论是强化装备、拆卸符文，还是融合符文，都需要大量的金钱与时间。在漫长的通关之旅中，为了不让等待装备强化完成而浪费太多时间，你就必须使用付费的宝石来加速，跳过等待阶段，这种强迫玩家对内购过度依赖的做法简直令人发指。





令人心寒的内购



所有红药都要内购的游戏，开眼不？

关于游戏中的内购，永远是非 RMB 玩家的痛。只是这个“痛”是大是小，完全取决于游戏厂商的态度。如果只是前文提到的“装备强化”比较坑钱外，小 i 是绝不会把内购这块单独拿出来说事的 。

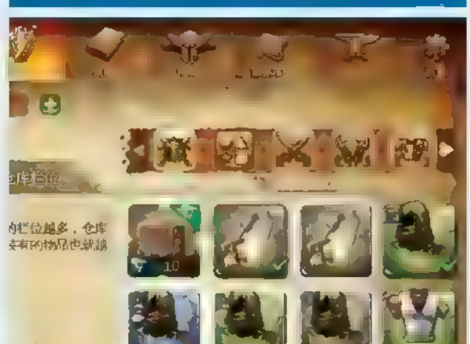
收费道具占总道具的数目不大于三分之一，这似乎早已成了厂商们与玩家间不明言的规矩了。可是 Gameloft 却偏偏要挑战玩家们的底线。

比如补血的红药水，这个几乎在所有游戏中都能通过游戏内金币购买的基础道具，在《地牢猎手 4》里必须全部用 RMB 购买，不然就要等上几个小时才能获得系统发放的药水。同时，每次出门也只能最多带三瓶药水的遗憾设定，在 4 代中也并没有被改良。

此外，只能免费建 2 个游戏角色、4 个被动技能槽中有 2 个要付费解锁等等、无论是主动技能、还是被动技能，免费的都只有两个，而“精神法术”甚至只有 1 个能免费使用。总而言之，Gameloft 是彻底将此作的“免费版”做成了“体验版”。若是不花钱，别说“完整体验”游戏了，就连“正常体验”都是做梦。



2 个？对！你没看错！免费的技能只有 2 个！



越大的背包能放越多的装备，这么……是因为免费的[illegible]……一共才 20 格！

编：小Ⅰ 美：哈秋

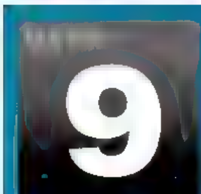
乐高蝙蝠侠：DC超级英雄



游戏关键字

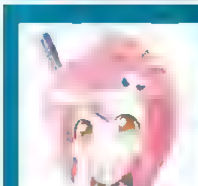
名字应该是《乐高之双侠传》
坏蛋们组团了！
换衣大作战
代表邪恶消灭你
操作手感太差

	1.27 GB
	iOS5.1+
	￥30.00



画面	
剧情	
操作	
音效	
创意	
人气	





乐高带来的每一款游戏都是精品，包括这次在iOS上又一次的移植尝试，依然让人感到诚意满满。想当年，该游戏一推出就让玩家们惊喜不已，很多系统都是乐高系列游戏中首创的。此iOS版《蝙蝠侠》将创新发扬光大，无论新老玩家都能在这里找到新鲜的游戏体验。

创新，所以出彩

蝙蝠侠，你不是一个人在战斗！



游戏中，玩家需要操作“蝙蝠侠”与“罗宾”两个角色一起行动。因为冒险的途中，许多必要的地方都需要两个角色一起合作，比如两个人一起用力打开地牢、一起跃起抓住手柄打开巨大的闸门等。每当这个时候，你需要适时切换操作对象，分别操作两个角色完成指定动作。其实，整个游戏过程都将在交替操作不同的角色中完成，绝对不要以为选定一个偏爱的角色就能一劳永逸了。



队伍中，最多能有三个成员，但出现在画面中的只有两个。同一时间你只能选择一个对象进行操作，另一

当然，这并不是说你只能选择这两个角色进行全程游戏。事实上，很多物品只有拥有指定殊能力天赋的角色才能完成。前期尽快解锁这些角色的话，对通关会有一定程度上的帮助。



罗宾可以飞檐走壁甚你还可以通过完成任务后花费一定数量的零部件解锁新的游戏角色。



切换操作对象的图标太小了

所有的坏蛋都发狂了！

欢迎来到坏蛋们的狂欢派对！



哪个玩家不想一次将所有的坏蛋打个遍？所以，游戏里就异想天开地集结了“所有”的坏蛋！这一定是乐高系列中最大胆的设定！Traveller's Tales公司的Jonathan Smith表示，“所有的坏蛋都发狂了，他们集合在一起，形成了一些邪恶的团体，他们都有自己各自的计划，只有蝙蝠侠与罗宾能够阻止他们！”本作就是要让蝙蝠侠迷们的梦想成真！

今夜，代表邪恶消灭你！



好游戏，就是要正过来能玩，反过来还能玩！

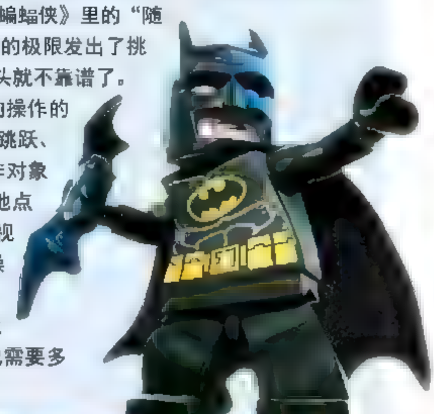
被打败的坏蛋会被关起来，但这场正邪较量并没有结束！当你购买了这些坏蛋角色后，你还能操作他们来进行游戏，破坏城市、向正义宣战！管你是蝙蝠还是其他，统统杀无赦！

创新，从令人抓狂的操作开始

此作也采用了双操作模式，即“虚拟键盘”与“随意操作”。“虚拟键盘”就不用解释了，操作起来也很方便，唯一的不足是左下角的方向键盘面积太小，遇上拇指发育得比较大的玩家就比较悲剧了。



而“随意操作”模式，也就是抛开虚拟操作盘，精确点击的操作方式。现在，越来越多的手游都提供这种模式，同时，这也是游戏制作者最能发挥想象力的地方。《乐高蝙蝠侠》里的“随意操作”，真可谓对手指运用的极限发出了挑战！想象力丰富是好事，但过头就不靠谱了。



在划一个手指屏进行方向操作的同时，另一个手指触屏便触发跳跃、飞行等动作。同时，选定操作对象需要站在一定的位置，精确地点击该对象。在无法自动转换视角的情况下，要准确地选定操作对象，你必须先擅长跑位。如果只是选个固定的物件也就算了，而即使在战斗中，你也需要多个手指头一起行动。



在瞄准敌人前，小心自己的脑袋先被敲出花

试想，让蝙蝠侠又飞行、又攻击时刻变动着位置的敌人，是件难度多大的事啊！也许你会说：那我就先让蝙蝠侠安心地飞到别处呆着，再切换操作对象战斗吧！可是不要忘了，如果主操作对象不对敌人发起攻击，他的另一个队友也只会站在原地发呆、乖乖地被揍！在蝙蝠侠顺利逃命之前，你的同伴早已被揍死啦！

一套衣服，就是一种变身

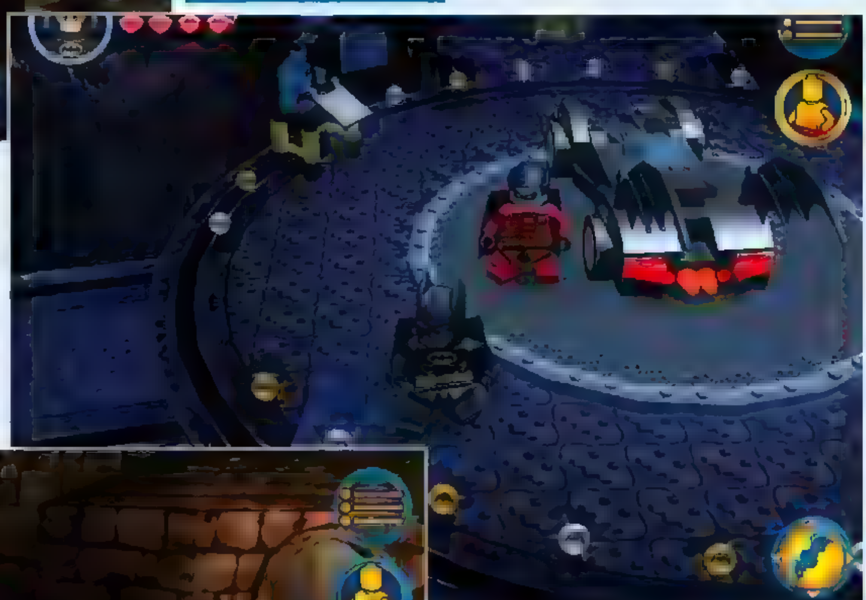
这话听起来有点“废话”的感觉，但是对于天天在LOL的世界中被虐，习惯了动辄99块大洋买一套华而不实的“皮肤”，并已被成功地“洗脑”、认为衣服“只有被观赏这一种实际效果”的玩家们而言，《乐高蝙蝠侠》里的“衣服”简直是不可思议的存在！

为什么这么说？首先，衣服被精确到了头、手、身体、脚等各个部位，每个部位里都有多套衣服供选，你可以将各部位的衣服组合成风格统一的服饰，也可以随性搭配成个性的着装。再附上不同的能力，就能设计出一个个性的辅助人物，可以将他们像商店里那些需解锁使用的角色一样，加入到自己的战队中来。最多可设计三个自定义形象。



其次，这里的衣服不止能在店里购买，还能在冒险的途中捡到！一般来说，路上撞见的衣服都是为完成特定的任务而特别存在的，带有特殊强化功能，同时是为特定角色量身定做的，别的角色只有眼馋的份。





蝙蝠侠的潜行服他人穿不上

此作最早是在《蝙蝠侠》电影上映期间推出的。作为“电影周边游戏”，尽管游戏的各个方面看起来都比电影疯狂的多，但蝙蝠侠的老家“蝙蝠洞”却让人完美地找到了电影的影子。每次回到蝙蝠洞，满地的零件都会自动刷新，缺钱的时候，回家里逛逛倒是个不错的选择。唯一残念的是，这个洞太大，且无小地图。刚玩游戏，尤其是方向感不好的同学们，不得不在家里饶上好久才能回到“任务”中继续游戏。





游戏结合了一定的解谜内容，但也不难，但凡肯用脑的，一定能解开！

编：小i 美：哈秋

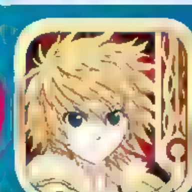
扩散性百万亚瑟王



游戏关键字

终于要进中国区啦！
不就是时下流行的卡牌题材吗
华丽点，再华丽点！
听说日韩那里人气爆棚

类型	未知
系统	iOS，安卓
价格	免费



8.5	
画面	
剧情	
操作	
音效	
创意	
人气	

超人气动漫改编 原作者创作剧本

日本超人气的科幻轻小说《魔法禁书目录》，于2008年改变动画公映，在日本以及中国大陆都有很高的人气，其中Index以及御坂美琴（炮姐）形象在ACG圈子中深入人心。

该作品的原作者镰池和马亲自担纲了游戏设定和剧本创作。游戏主要利用了《魔禁》中的世界观设定，将世界划分为三个阵营，并分别由三位亚瑟王代表，成为游戏中的阵营选择。



在远古的战争中，『禁断时代的遗迹』遗留在『湖』中。来自异世界的力量『外敌』大举入侵，想要侵占遗迹并利用其力量。于是，在梅林的帮助下，利用『湖』的力量复制出了百万把『亚瑟王的圣剑』及其『圆桌骑士』。玩家扮演被选中的百万名亚瑟王之一，要带领自己的骑士团抵御外敌的入侵，并击败其余亚瑟王成为真正的王者。

知名画师绘制卡牌 一线声优配音



游戏中的所有卡牌均邀请了亚洲（主要是日本）的知名画师绘制，超过50人的画师阵容，在插画界、动漫圈内有一定人气和知名度。

同时，游戏的部分对话、语音以及卡牌由日本一线声优配音，包括钉宫理惠、花泽香菜、喜多村英梨等知名声优。

招待码设计

每个注册玩家，都会生成一个唯一的招待码（邀请码），玩家可以邀请身边的朋友注册扩散性百万亚瑟王账号，并使用自己的招待码。

被邀请的玩家每达到5、10、15、20级：

1）邀请者获得限定版的特殊招待卡牌（每1-2月更新一次），属性比同星级卡牌好

2）被邀请者获得红、绿药水和扭蛋券，方便升级





招牌限定版卡牌形象

海外人气爆棚 国服7月上线

《百万亚瑟王》在日本、韩国、台湾等地区均成为最热门的手机游戏，中国大陆地区的众多玩家也在前期通过各种方式登录外服争取体验游戏的独有魅力。而国服版本的《百万亚瑟王》即将在7月正式上线公测，这也标志着这款风靡亚洲的手游大作在中国大陆地区的正式运营活动开始。同时配合国服上线的一系列预热活动也已经火热展开，欢迎各位玩家热情参与。

而在正式上线之前，国服版本中将有多少中国元素也成为玩家讨论和期待的热点。据悉，《百万亚瑟王》国服将引入大量中国元素，为国服玩家量身订做具有中国元素的特色卡牌。

核心玩法

《扩散性百万亚瑟王》采用了日式RPG游戏的主流玩法：通过探索秘境、击败妖精并收集提升骑士卡牌的循环，提升等级并完成剧情。包括了战斗、骑士（卡牌）系统、扭蛋、妖精觉醒、用户互动、PVP玩家对战等丰富多样的特色玩法。

战斗与秘境探索（副本）的目的都是为了获得经验值与基础卡片。将收集到的卡牌进行合成、强化，提升战斗力。等级的提升会提高玩家的AP/CP点数上限，从而可以使用更多更高级的卡牌。而扩张后的领地外貌也会发生变化。随着等级提升，逐步完成游戏的主线剧情，驱逐外敌。

编：小i 美：哈秋

逆转天下



游戏关键字

三国题材的卡牌佳作
画面精美 人形卡哇伊
上班族也能成就丰功伟业

大小	93.6 MB
系统	iOS4.3 以上
价格	免费





重回三国，雄踞一方

《逆转天下》采用的是中华乃至世界都所熟知的三国元素，但不仅如此，在游戏中还有着最古老的皇帝轩辕氏秘密。玩家将以自古以来便拥有强大力量隐居的修道者身份进入乱世，感受气势磅礴的战争、居心叵测的人心、精妙绝伦的策略以及众多天下无双武将们的命运。

摆兵布阵，文武相争

通过融入卡牌战斗与 RPG 回合制的战斗模式，将三国时期各种庞大的战役以独特的视角体现出来。玩家无须复杂的操作，只要依靠自己的精彩策略和各武将之间的配合，轻击手指，便能够欣赏到华丽的战斗效果、感受到与其它游戏不同的战斗乐趣。



秘宝惊现，寻觅王者

中华始祖黄帝轩辕氏拥有无比强大的神力，而记载了他那些力量的书籍却在经历数千年沉睡之后再次在三国乱世出现，企图寻找到一位能够成为新的君王之人。究竟谁将会是新的君王，继承轩辕之力？！

打造神兵，磨练武艺

即使是乱世也不乏有着许多拥有鬼斧神工般技艺的人，他们将一生的时间花在铸造上，耗费心血打造出绝世神兵。并且这些兵器在使用者手上还可以不断进行强化，变得更为强大。但在拥有强大的兵器同时，玩家还要让武将们的武艺变得更为精湛才能成为乱世最强之人！

天下无双，谁能匹敌

向着天下所有武将展现自己与部队武将们实力，击败所有阻挡在自己面前的对手！唯有站于巅峰者，才能成为天下无双之将！当站在所有强者的巅峰时，你又会有怎样的想法呢？



力战群雄，夺书占宝

争霸乃最为残酷之战场，也是天下群雄证明力量的 PVP 之地，在这里只有依靠绝对的力量和谋略才能让你名列最强！如果实力还暂不足，那就前往夺取其它部队的残卷吧，合出失传已久的强力绝技后再次挑战，直至前方已无对手为止，独占天下！





龙珠出世，武圣显灵

龙一直都是王者的象征，而当出现之时则代表王者现世！伴随龙出现的还有能够恢复体力的丹，但只有在每天特定时刻哦，去夺取吧！除此之外，游戏中还设计了许多有趣的活动和玩法，例如每天去拜一次武圣关公，连续几日后便可以得到相当好的宝物。

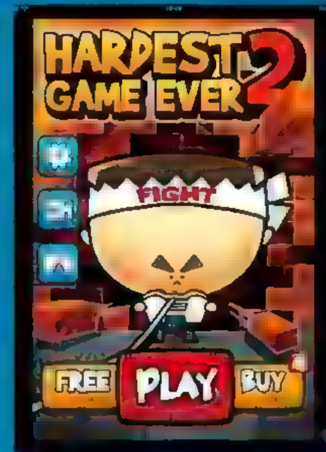
编：小i 美· 哈秋



这个游戏口气很大

自称是“史上最牛的游戏”，从封面图开始，就是一股很牛很拽的样子。这个大言不惭的游戏轻而易举地吸引了人们的注意力。本着人类原始的好奇心，多少玩家自此陷入了挑战“最牛游戏”的魔爪，不可自拔。事实上，《史上最牛的游戏 1》曾在美国、英国、加拿大、德国和澳大利亚的 iTunes 获得了排名第一的傲人成绩。当然，没有玩过第一部也没什么可惜的，因为“2”已经上线了，究竟这个游戏有多“2”呢？

史上最牛游戏 2



游戏关键字

反应力测试 重口味

大小	48.2 MB
系统	iOS4.3 以上
价格	免费



每个游戏开始前会有玩法解释及闯关达成条件，按照要求完成游戏后才会获得评分。评分从 S 级起，自上而下直至 F 级共 7 级。达到 E 级及以上才能解锁下个关卡。

牛不牛，反应力说了算

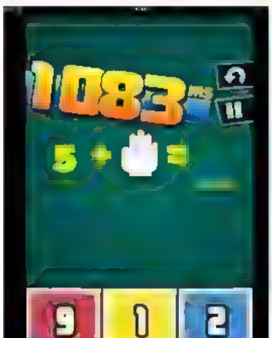
其实这是由一系列小游戏组成的常见的闯关型游戏。大多数关卡都是以考验反应分辨力为主，而且测算时间被精确到了“毫秒”级！

游戏的玩法很简单，基本上就是不停地单手或多手快速点击屏幕下方的区域。手指点得越快，任务完成得越快，也就证明你越牛。所以为了证明你的反应力够牛，你的手指不得不在一段时间内处于极度紧张的状态中。比起同样考验手指健康度的《找你妹》，此游戏令你患上手指痉挛症状的能力无可估量。

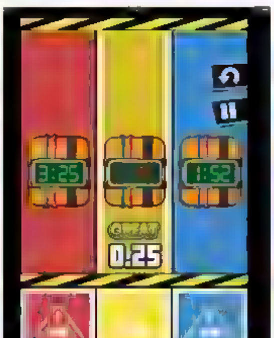
为了“方便操作”，游戏还特地为玩家准备了三个按钮，类似打枪、堆汉堡、给靓女拍照什么的，都可以用三根手指完成。听起来很“贴心”？你以为头上多长个角就能化成龙飞起来吗？答案自然是不能的！很多时候，大脑控制一根手指的效率比同时控制三根手指要高得多！况且很多关卡里还有个很 BT 的设定，那就是所有的手指敲屏数不能多于任务要求，楼梯走多了可是会摔到浴缸里去的噢！



失败[illegible]那就再试一次[illegible]次有这样想的同学们，你们有考虑过手指的感受吗？



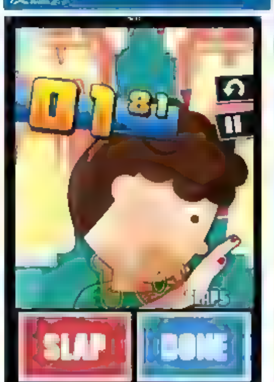
这[illegible]的要求比较高，同时考验你的[illegible]反应力



通关的秘诀只有一[illegible]中注意[illegible]



这[illegible]过头了



掌[illegible]抽

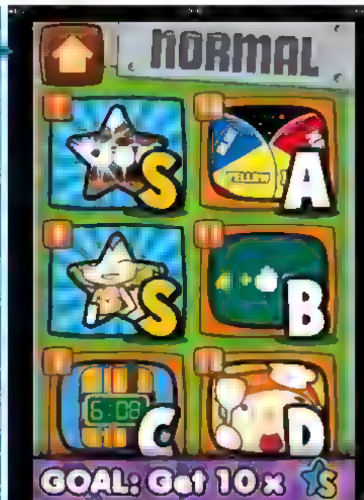


机[illegible]

口味有点重

相信各位看官也一定已经发现了，《史上最牛的游戏 2》里每个小游戏都是恶搞的画风，而题材更是走非主流路线。挠脚底心、拆炸弹、赌场、酒吧什么的在这里绝对算小清新等级了，就算爬楼梯上厕所也是小 case，怎么说都没露三点嘛，不过两条长长的鼻涕占据画面正中央的位子，就有点故意恶心你的味道了。还有掌掴关卡中，抽巴掌前先打小 PP，而后一大个画着巴掌印的大饼脸充斥着屏幕，挑战你的感官刺激。

共 28 个关卡，4 个挑战等级，牵涉到反应力、颜色与数字的[illegible]助教材



编：小i 美：哈秋

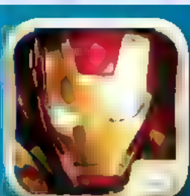
钢铁侠 3



游戏关键字

装甲是电影里没有的
飞酷游戏
完成任务怎么没钱赚

大小	844 MB
系统	iOS5.0+，安卓
价格	免费（内购收费）



大片级跑酷游戏

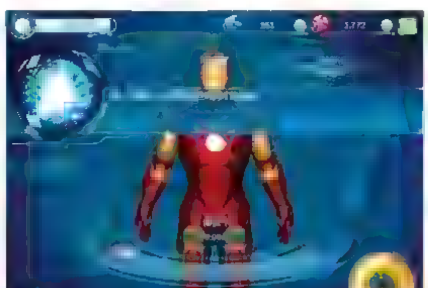
《钢铁侠 3》是根据同名电影改编的周边游戏，在电影《钢铁侠 3》上映之际，同步推出。游戏顺应了电影的剧情，高清画面、豪华的技能效果，与电影一样给人以大片级的游戏体验。游戏共 3 个场景：马里布海岸，纽约城和中国，采用自我生成关卡。《钢铁侠》漫画中 4 大反派：绯红机甲，以西结·斯坦尼，激光人，以及强大的魔多客悉数登场。



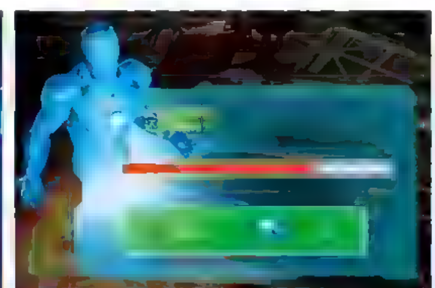


你需要操控钢铁侠在城市的上空飞行，躲避迎面而来的一切障碍物，同时消灭敌人，挑战电影中的 BOSS。飞行的高度会自动调整，敌人大多来自高空，故而当钢铁侠升空时，就是开战的信号了。

杀敌的方式很简单，点击出现在眼前的目标即可。而当有多个目标时，可以在空中划出连线，这感觉很像“切水果”。相对于击中目标，更重要的是躲避。无论是敌人的子弹还是路上的障碍物，对钢铁侠来说都是致命的。尤其是前期强硬的装甲没套上时，简直是弱不禁风。



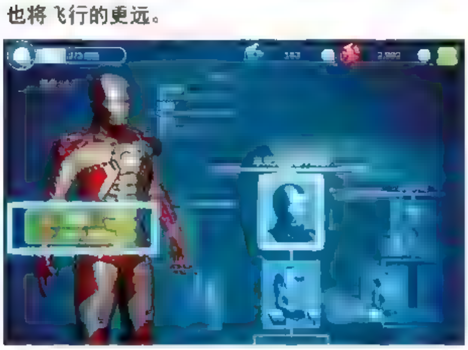
每次关[illegible]都能回到游戏的[illegible]



这里和《神庙逃亡》的[illegible]钢铁侠》里对反应的依赖程度远大于《神庙》

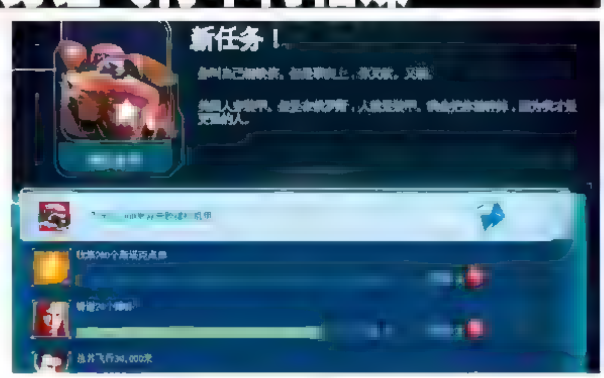
打造自己的钢铁侠

游戏带有一点养成的成分，你可以升级属性、打造全新的装备。游戏中总共提供了 18 套盔甲，而有些甚至是电影里都没有的造型！这算不算是给玩家们的特别惊喜呢？随着盔甲的增强，钢铁侠的血量、攻击等各项能力都将得到提升，存活率也会相应地增大。玩家的容错率将变得更高，所以玩家也将飞行的更远。



任务让飞行不再枯燥

为了让这款跑酷游戏不那么快被厌倦，游戏中还融入了任务升级系统。这些任务都是在剧情的基础上，起到推动游戏故事发展的作用。可惜完成任务后获得的奖励少得可怜，根本不够解锁装备甚至修理钢铁侠。Gameloft 家的免费游戏，似乎从来没有让大家玩得尽兴过。







愤怒的小鸟的朋友们

价格 免费　游戏评分 8分
容量 41.5MB　平台 iOS，安卓
类型 休闲、社交

社交版上线，暂不支持大陆地区

《Angry Birds Friends（愤怒的小鸟的朋友们）》于5月初正式登陆iTunes。新作延续了《愤怒的小鸟》的经典模式，但更强调社交功能。玩家们能邀请Facebook上的好友进行游戏，游戏结束后，根据名次分别得到金、银、铜三种将被。在竞技场中进行比赛，可以更快速地获得游戏道具。参加每周的比赛，通过Facebook发送或者接收奖励。

目前游戏还未在中国大陆地区上架，而即使真的上架了，估计合作的对象也会是人人、微博等社交网站。





砸罐子 3

价格 ¥6.00　游戏评分 7.5分
容量 72.3MB　平台 iOS，安卓
类型 [illegible]

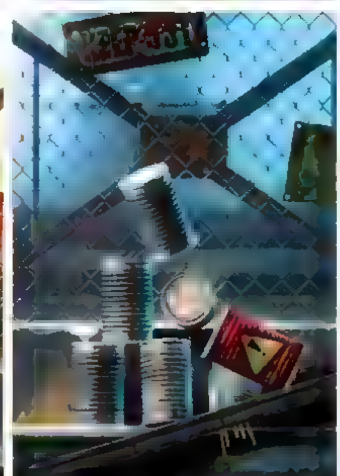
新一代砸罐子登陆

来自波兰的老牌游戏开发商Infinite Dreams带来了这款极富趣味的运动休闲游戏《砸罐子3（Can Knockdown 3）》。该作不仅在玩法上较前两代有了一定程度的变化，而且其高分辨率的华丽3D图形也是其中一个重要革新。

游戏的玩法主要还是需要控制小球，并且依靠划动来将小球发射出去，在限定次数内将对面架子上的罐子全部击落即可过关，与前两代相比，第三部会有更多稀奇古怪的机关设定，挑战性也会有一定的提升，而由于制作游戏时采用了更先进的3D物理引擎，所以画面表现方面也会有较大幅度的改善。









小小传奇：怪物粉碎者

¥6.00　游戏评分 8.5 分
154MB　平台 iOS
动作

邪恶的巨龙苏醒后

一只邪恶的巨龙被威力强大的魔印封印了数个世纪，然而有一天，一个小男孩无意之中撕开了这个封条，恶龙苏醒，世界随机陷入混乱。现在，玩家就要扮演拯救人类的英雄，打败巨龙。



本作依旧沿用了前作的人物造型风格，3D 的游戏画面，丰富的技能和装备系统。玩家依然能够体验到像《三国无双》一样爽快的打击感。另外，游戏还设有 3 个人物等级、8 个主线任务和 20 个支线任务。



更加多样的怪物一次虐个够

此作中的怪物品种更多更丰富，造型更个性。不用经历很多关，就能将拥有特殊技能的怪物、血量多的 BOSS、大量的远程敌人一次砍个够，很是过瘾。地图里的场景也更多样，地形依旧不复杂。基本上，你仍只需站在原地等敌人们靠近，然后一棒子挥死一大波。适时释放大招，并注意那些甚至站在画面外阴险地给予你痛击的法师等远程敌人，尽早冲上去先干掉他们。


主菜单界面是个一点儿也闻不到战斗气息的小酒馆



亡灵杀手：夏侯惇

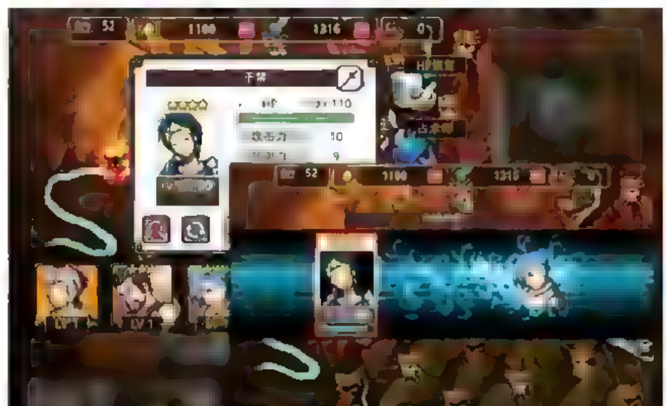
免费　游戏评分 8.5 分
50.6MB　平台 iOS、安卓
动作、三国、跑酷

三国背景的离奇战斗



《亡灵杀手》又是一款以三国时代为背景的游戏，讲述了一代名将夏侯惇如何辅助曹操，与亡灵们战斗的故事。多位妇孺皆知的三国名人则作为 BOSS 怪或者夏侯惇的部将登场。这款游戏令人惊奇之处在于，从策划到游戏开发都是出自一人之手！

游戏采用了全触屏操控，以触摸屏幕的时间长短和手势拖动功能来实现攻击，不仅有主线剧情、角色成长系统、武器强化、技能学习以及装备升级这些基本的 RPG 游戏元素，还有 BOSS 战、骑战和攻城战等丰富多样的战斗模式。每场游戏可携带一个副将一起战斗，副将可以说是另一个可控角色，有单独的血量条，能抗能打。副将都有自己的独有武器及技能，而且部分副将还有远程攻击能力。


多名三国武将交替战斗！

单调的关卡

关卡太过单调，可谓是游戏中一个很大的 BUG。虽然关卡很多，不过归结其类型也就那么几类：杀光所有敌人的普通战役、消灭 BOSS 为目的的 BOSS 战、超轻松便能过关的“运送粮草”、比较考验操作的“攻城战”、及偶尔会出现的奖励关卡。

奖励关卡没有血条设置，跟平常操作不同，此时需划动屏幕才能进行移动，双击屏幕进行跳跃，骑马吃金币，撞到路障不会死，但是会影响最终成绩，最后根据表现计算来发金币。换言之，就是一“跑酷”关卡。


支持电脑版本的精彩动作游戏



如鱼离水

¥6.00　7.5 分
24.1MB　平台 iOS
休闲、清新

飞鱼打水漂

风靡世界的《水果忍者》开发商带来的最新力作，玩法概念来自儿时的“打水漂”。在池子里选择不同的小鱼儿，像用小石子般向远方抛去，看它们能飞多远、能在水上跳几次。每场比赛有三次机会，比赛结束后五个螃蟹评委会给出综合评价。与全世界各地的玩家实时分享游戏分数并一较高下是游戏的乐趣之一。不同的鱼有各自特有的属性，因此不是简单地掷出45度角“抛物线”就能确保高分。



相较当年玩法简单到简直减智商的“切水果”，《如鱼离水》的玩法“复杂”了许多。但小清新的画风及可爱的小鱼、小蟹形象，使游戏的适用人群年龄一下降了许多。估计在不久后的学前班里，会见到不少小朋友努力钻研“打水漂”的技巧。



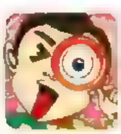
疯狂怪兽

¥6.00　8.5 分
41.6MB　平台 iOS
休闲、清新

敌人都是我的助跳器！

美式画风的小怪兽在城市的街道间与围追堵截它的人类军队们作战斗。有别于一般的横版动作游戏，此游戏并没有战斗操作选项，只有左、右两个方向键。小怪兽遇到障碍物后便会跃起，无论是军人、坦克，还是天上的飞机、吊桥、甚至山壁，都是它的助跳器。一般来说，障碍物越大只，小怪兽跳得越高。而它的目标，其实是借助这些“助跳器”努力跃上天，采集到空中的星星，消灭敌军什么的，真的只是顺路的。





找你妹致青春版

免费　8 分
54.0MB　平台 iOS4.3+，安卓
找茬、恶搞、电影周边

“致青春”关卡上线

要说昔日的“小燕子”赵薇做导演了！这消息一定不算什么新闻了！而我们今天要关注的是，赵导的处女作竟然还和时下最具人气的手游《找你妹》扯上了关系！

在5月3日更新的《找你妹》中，特别加入了“致青春”关卡。“赵又廷”、“韩庚”、“杨子姗”、“江疏影”扮演的戏中人物形象惟妙惟肖，女生寝室号“402”、格林童话等重要剧情线索都成为了《找你妹》中所要寻找的关键物件。玩家进入游戏后可直接进入“致青春”特别关卡，但如果直接进入冰雪世界（第一关），则与“致青春”无缘，制作人表示这也暗藏“青春一去不复返”之意。





混沌与秩序：决斗

免费　7 分
469MB　平台 iOS
卡牌、剧情、探险

华丽过头的卡牌版本

《混沌与秩序：决斗》可以说是《混沌与秩序》系列的“卡牌版本”。游戏的背景依旧，而战斗的方法则采用了时下流行的“卡牌战斗”。游戏的制作很精良，连战斗方法显然也经过一番“精心设计”。可惜设计者“太过精心”了，以致于让游戏的玩法变得复杂不易懂。尽管游戏的引导里解释了很多，但一遍走下来，对战斗法依旧云里雾里。在这个利用碎片时间玩手游的快餐时代，如此复杂的游戏规则只能叫人望而却步，白瞎了华丽的画面与曲折离奇的情节设定了。





国王万岁

¥6.00　7.8 分
72..8MB　平台 iOS
策略、社交

同名小说改编手游

改编自完美旗下纵横中文网年度同名热门小说，作者乱世狂刀。

在艾泽拉斯大陆上，游戏玩家将作为一名香波城的国王，统领自己的军队驰骋疆场，在乱世中建立城邦，发展城市建筑，抵御敌人入侵，训练源源不断的强大军队。同时使用穿越的力量，招募历史中的著名将领和您一起并肩作战！

游戏以策略战斗为主，结合模拟经营的玩法。精致的游戏背景、众多极品名将，还有强调互动的社交与激烈的竞技场系统。





涂鸦上帝

¥18.00　8 分
46.5MB　平台 iOS
益智、教育、创意、休闲

以上帝之手的名义

这款游戏中，你将扮演上帝，从最开始得到的水气土火 4 大元素，渐渐地创造出整个世界。元素之间的混合，会有神奇的反应，最终目标是创造出 300 多种元素。即使你对化学一点都不感冒也没关系，这个游戏考验的就是你的创造力，而且游戏中的“元素”也不仅限于化学元素，而是自然界中更广泛意义上的元素。

谁说一定要创造出已经存在的物种才是成功呢？造出个四不像的世界，成为“恶魔”才是游戏的乐趣所在！

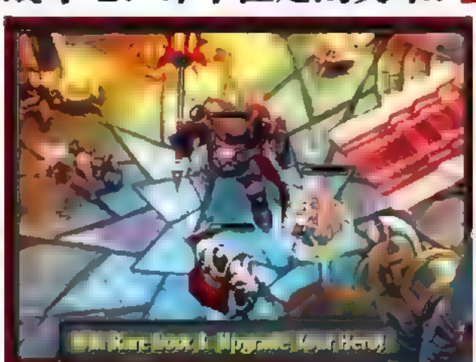


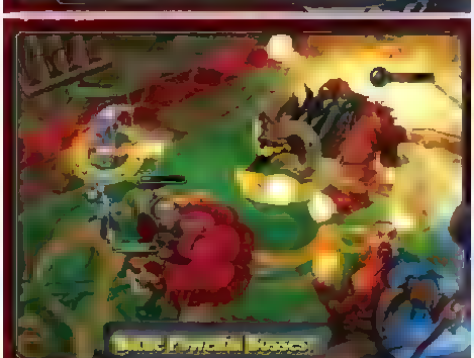


命运英雄传

免费　游戏评分 8.5 分
289MB　平台 iOS、安卓
RPG、动作、剧情

战斗吧！命中注定的英雄！





《命运英雄传》是 Glu 公司制作的一款 RPG 游戏，游戏有点类似“勇者之心”。游戏拥有多个英雄职业可供玩家选择和搭配。你需要同时操控三个角色一起战斗，准确地给每个英雄下达多种命令，指挥多个英雄在节奏适中的战斗中相互配合。

固定视角、立体清晰的画面、可爱的欧美风主人公，紧张的战斗，强烈的技能表现感。随着剧情的推进，成为一个命运注定的英雄！



赎罪者方舟

价格 ¥18.00　游戏评分 8.5 分
207MB　平台 iOS
2D 横版动作、冒险、解谜

华丽的横版动作游戏

《赎罪者方舟》是款拥有超华丽画面的横版冒险动作游戏。女主角从昏迷中苏醒，为了寻找自己的同伴以及遗失的记忆，在敌人制造的幻想城市中奔跑、杀戮。

它的人物非常美型、城市布景很有层次感，让这款 2D 游戏显得十分立体。不过在横版跑酷类动作游戏中，它的操作算是较为复杂的，也正因为如此，在面对强悍的敌人时，能呈现出非常丰富的技能组合及华丽的连打画面。





老爸曾是小偷

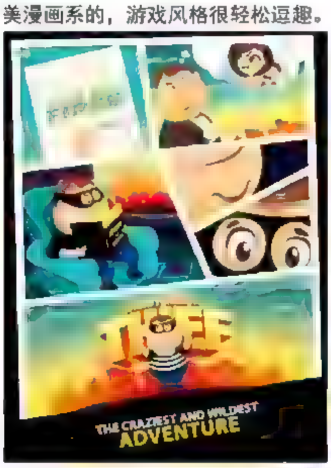
¥12.00　7分
37.2MB　平台 iOS，安卓

类别

坠楼大逃亡



这个游戏的玩法倒没什么特别之处，特点在于卖萌。“老爸”被公司开除了，百般无奈下去做小偷了，可是游戏不是教你去做贼，而是直接带着“老爸”逃亡！从楼房的顶层，逐层下坠逃亡，躲避时不时穿楼而过的各种武器。砸到各种物品都有加分，把居民砸晕了更好。有的楼层里还埋伏着警察，掉在他们正面的话，就只能被逮个正着了！“老爸”的造型是纯欧美漫画系的，游戏风格很轻松逗趣。







印第安探险

价格 ¥6.00　8分
66.4MB　平台 iOS

类别

清新风格的跑酷



《印第安探险》是一款横屏跑酷游戏。男孩“Manuganu”将要独自探索这片印第安大陆。游戏画面清新、亮丽，给人轻松愉悦的感觉。最大的特点就是加入了停止功能“Halt feature”，从而可以躲避诸如巨石、火焰的大型障碍物。游戏采用平台化操作，三种不同的3D图形环境。





不可思议之路

¥12.00　7分
31.0MB　平台 iOS

路线，反应力

不可思议的过山车之旅

之所以名为“不可思议”，可能是指游戏画面极其简洁甚至虚幻吧，就连配乐也很神秘。在一条假想的跑道上，操作小网球前进，不让它跌出跑道外。这个感觉很像是在体验过山车。

地图随机生成，操作很简单，只有向左、向右两个方向键。但千万别认为游戏很简单！小球的速度很快，在每一个转角处都非常考验玩家对惯性的掌握能力。





随机英雄 2

¥6.00　7.5分
14.6MB　平台 iOS4.3+

横版闯关、像素、射击

像素英雄的横版闯关之旅

《随机英雄 2》依然延续了Ravenous Games之前游戏的像素风格，玩家在游戏中再一次的拿起武器为了爱和真实的世界战斗着。

游戏的玩法很简单，左侧的方向键是控制人物移动，右边A键是射击、B键是跳跃。与多数同类横版像素游戏相比，操作感略差，即使自定义按键位置后，也会因为过小的间距而感到操作起来很不爽。



专题
编：小i 美：晴秋

childhood 致我们终将逝去的童年

只有会玩的孩子才有童年，不懂游戏的人只有上学！
——By 小i

神奇宝贝



《神奇宝贝》（又名《宠物小精灵》）是1996年开始在电视上播放的动画及相关电影、短篇集、放送局和特别篇的统称。主要讲述了立志成为神奇宝贝大师的小智，和皮卡丘一起踏上旅途。一路上，小智邂逅了不少同伴、劲敌、好友，和他们展开了一次又一次冒险。动画的题材显然是男生更偏爱的，但是作为绝对主角的皮卡丘却是成功萌倒了万千少女！

宠物小精灵
探险 / ￥6.00/iOS

这是一款角色扮演游戏。类似于任天堂《宠物小精灵》，拥有完整有趣的故事情节。你可以在游戏中找到动画片里的主人公及可爱的宠物小宝贝们，通过回合制战斗挑战和驯服超过350种怪物。随着经验的增加，你的攻击力，防御力和速度会越来越强。

如果不要求怪物形象一定要与原版动画一致的话，那么其实同类型玩法的游戏有很多，基本上都是以驯服、合成怪物为主，怪物们都遵循一定的相生相克原则。像动画中的小智一样踏上旅途，与可爱的宝贝们完成一场伟大的冒险！



忍者神龟



《忍者神龟》源自幻影工作室（Mirage Studio）在1984年发行的美国漫画。后推出1987年电视动画版、2003年电视动画版以及电影版等。

剧情：在纽约市一条大街的地下管道里住着四只功夫高强的忍者神龟和他们的老师斯普林特——一只来自日本的超级大老鼠（LOL中图奇的台词："我怎么没有四个海龟来拜师呢？"说的就是这部动画）。为了保卫城市家园，他们同狡猾的巴克斯特·斯多克曼博士、紫龙帮的坏蛋以及一伙神秘且训练有素的忍者（史莱德的部下）展开殊死搏斗……

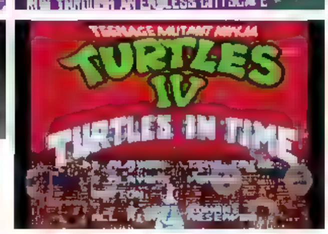
忍者神龟：屋顶狂飙



达芬奇、拉斐尔，米开朗基罗，多纳泰罗（爱因斯坦）这四只让人印象深刻的忍者神龟首次登上了iOS平台！游戏是一款跑酷类型的产品，与敌人的战斗则采用了点触指令的方式进行，游戏中你可以通过收集能量球来提升神龟的能力，解锁专属装备。



忍者神龟豪华版
跑酷 / 免费 / 安卓



这是款结合冒险动作为一体的游戏，占用内存小，但运行流畅。

游戏特色功能：1. 有9个插槽保存游戏进度，保证快速通关。2. 可设置重力感应、虚拟按键、全屏模式、人物速度，几乎应有尽有。3. 支持蓝牙、WIFI联网对战，和朋友一起玩街机。

扫一下看动画
忍者神龟 第一部
宠物小精灵（国语版）



樱桃小丸子

1990 年，《樱桃小丸子》开播。时至今日，该作品仍在日本电视台连载。作品以作者的童年生活为蓝本，围绕着小丸子以及其家人和同学展开。这里有关亲情、友谊，还有些鸡毛蒜皮的生活小事，有笑有泪，与每个稚气的童年别无二致。在很多人们心中，《樱桃小丸子》不仅仅只是一部喜欢的动漫作品或一个喜欢的动漫人物，更承载着他们心中对童年的追忆。

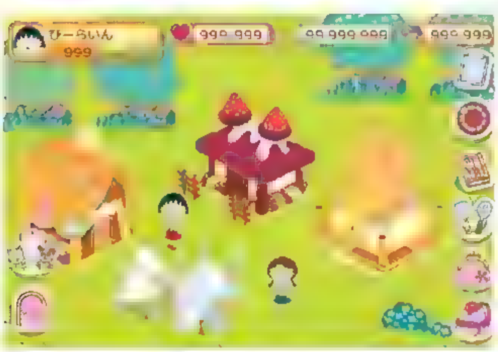
樱桃小丸子和点心王国

[illegible]





游戏围绕着小丸子及其家人朋友展开，采用了最受女生欢迎的模拟经营类题材。从各种神奇的树上获取食材，入手菜单后在厨房里制作点心。如果获得房屋菜单，就可以用做好的点心建造房屋，热热闹闹的小镇就这样建立起来了！最终打造一个小丸子专属点心王国。与原著画风一致的温馨又梦幻的游戏画面是否一下子唤醒了你的儿时记忆呢？



爱丽丝梦游仙境



这里说的“爱丽丝”当然不是指《生化危机》里的“Project Alice”，而是《爱丽丝梦游仙境》里的动画形象。

这个爱丽丝因为追逐一只揣着怀表、会说话的奇怪兔子而掉进兔子洞，进入一个神奇的国度。那里有许多会讲话的生物、像人一样活动的纸牌，所有吃的东西都有古怪。在这个奇幻疯狂的世界里，似乎只有爱丽丝是唯一清醒的人，她不断探险，同时又不断追问“我是谁”，在探险的同时不断认识自我，不断成长。当终于成长为一个“大”姑娘的时候，猛然惊醒，才发现原来这一切都是自己的一个梦境。

爱丽丝的梦幻茶会

模拟经营/免费/iOS、安卓





这是款欧式画风的可爱模拟经营游戏。

为了寻找黛娜，爱丽丝再一次回到了那个小时候去过的仙境。她惊奇的发现，仙境中的植物上竟长满了可口的食物！当爱丽丝正陶醉于仙境的美景时，却听到了小黛娜被冷酷的红桃女王掠夺走的噩耗。在那只会消失的柴郡猫的建议下，爱丽丝决定和仙境可爱的居民们举行梦幻的茶会，吸引红桃皇后的注意，并乘机把小黛娜从皇后的手中夺回来。

爱丽丝快跑

[illegible]





爱丽丝为了追赶兔子先生而进入了梦境一般神秘美丽的场景。可以通过跑、跳、飞，应对各种惊险的地形，也可以通过“RUSH”能力撞碎途中的险阻，获得金币，并在途中收集各种颜色的宝石。更有许多好伙伴陪同你寻找回家的出路，飞翔天鹅可以带你冲过一段险境，兔子先生在危难关头拉你一把，还有该减肥的胖熊熊要你背背它。在梦境奔跑的过程中你还会遇到许多道具，让你的旅途充满惊喜。

游戏的画面完美呈现了“仙境”的华丽与神秘。换装系统也是玩点之一。无论你钟爱可爱大方、高贵典雅的风格，还是偏爱兔女郎、女仆或黑魔女的扮相，在这里都能一次过足瘾。

血战爱丽丝

横版射击/免费/iOS





这款游戏里的爱丽丝很血腥、很凶残。为了和独裁的红皇后决斗，爱丽丝唤来了她的朋友：兔子、鸡、老鼠等，举着手枪，开着装甲车，带着兵线向暴君的城堡进军了！



游戏与《武士大战僵尸》很像，左右两军都为了摧毁对方的大本营而战斗。战斗过程中，利用金币（此游戏里为“面包”）来升级爱丽丝，或购买援军。游戏中，爱丽丝的防御很低，完全没可能单打独斗。所以，在适当的时机召唤最有助力的伙伴，率领一支搭配完美的军队前进是唯一需要考虑的。

扫一下看动画 樱桃小丸子 爱丽丝梦游仙境



史努比

史努比（Snoopy）是漫画家查尔斯·舒兹从1950年代起连载的漫画作品《花生漫画》中，主人翁查理布朗养的一只黑白花的小猎兔犬，品种为米格鲁犬。史努比这个漫画人物可谓家喻户晓，人们都知道它是只喜欢吃冰激凌，却老是记不住主人名字的小狗，还有它的一大群朋友。

史努比过山车

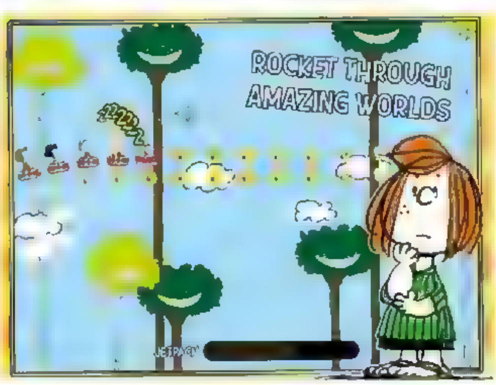
街机 / ￥6.00/iOS





Chillingo带来的一款趣味街机游戏。带上史努比、查理布朗、莱纳斯、露西和薄荷佩蒂一起坐上最疯狂的过山车，或在轨道上翻腾旋转，或是脱离轨道腾空而起，收集小金币，经历各种惊险刺激完成小任务到达目的地。

史努比要玩过山车啦！不知道史努比在经历旋转360°的时候是不是也有一种晕眩的感觉呢？

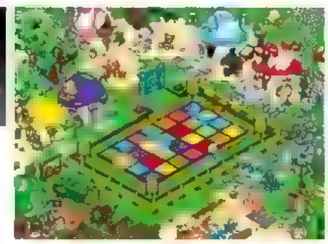




蓝精灵（Smurf）一词最早源于比利时。1958年，化名贝约（Peyo）的比利时漫画家皮埃尔·库利福德创造了"蓝精灵"这个艺术形象。50年代末，在比利时电视台被动画化播出。故事讲述了在森林的深处，生活着一群无忧无虑、快乐的小精灵，他们浑身蓝色，所以叫蓝精灵。他们住在自己村子里蘑菇屋里，精灵爸爸、精灵妹妹、笨笨、乐乐等使得精灵村每天都欢声笑语。可是，在森林深处的城堡里住着一个邪恶的巫师格格巫，他整天策划着怎样找到精灵村，活捉蓝精灵们。蓝精灵们当然不会坐以待毙，他们运用自己的智慧和格格巫展开了斗争。

蓝精灵村庄





这是CAPCOM 出品的一款以经典的卡通《蓝精灵》为题材的社交类模拟经营游戏，在各种各样的地形中建造可爱的村庄。

格格巫找到了蓝精灵们的村落并大肆进行了一番破坏，蓝精灵们因此分散开来。蓝爸爸为了重建蓝精灵村，将会指导玩家，从最开始的一间小屋和一块田地，慢慢地将蓝精灵村重新建立起来，并将失散的其他的蓝精灵们找回来。游戏采用了十分原汁原味的动画风格2D画面，许多在动画中出现的角色，都将在游戏的过程中逐一登场。

游戏的配乐也颇有动画的风格，但是音乐出现的时间不多，平常听到比较多的是一些大自然的虫鸣鸟叫声，以及建筑的修建和田地种植的声音。

会说话的蓝精灵

休闲、录音 / ￥6.00/iOS



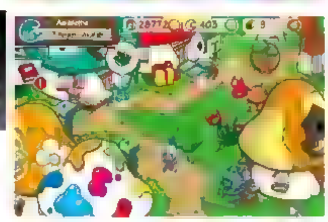


这是一款类似于Talking Tom（汤姆猫）的应用。玩法无需多说，只要对着他说话便可，然后观看回放。唱歌给蓝精灵听，逗他笑，欣赏他可爱逗趣的表情。游戏中的蓝精灵形象做的很立体、逼真，肢体语言也很丰富。

蓝精灵人生

模拟经营 / 免费 / iOS





格格巫投下了一个风雨如磐的咒语，让蓝精灵村庄可能永远埋在黑暗世界之中。但我们还有一线希望…蓝爸爸挑选了得天独厚的您，去捣破格格巫的邪恶阴谋！给自己起个大名，然后发掘新技能、收集资源和构建工具，对抗他的法术，然后逼退即将来袭的黑云。在探索蓝精灵村庄时，自定义您的服装及配件，以及拯救被困精灵，克服障碍。作为村里的一员，您必需完成任务，还要学习炼金术或建筑等行业。这是为蓝精灵村庄重建家园，将幸福带回来的好机会！

这个游戏的玩法似乎与《蓝精灵村庄》有重叠，不过玩法不尽一致，画面风格更偏向于怀旧的动画片中的感觉。

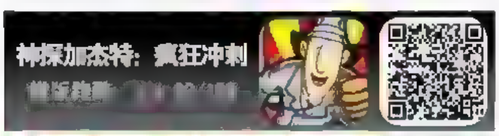
扫一下看动画　查理布朗与史努比　蓝精灵（国语版）



神探加杰特

《神探加杰特》是上世纪80年代为数不多的引入中国的美国动画之一，片子处处洋溢着美式幽默。

加杰特是个蹩脚的侦探，他的敌人是M.A.D党，而他的武器只是自己身体上的一些小道具：弹跳轮滑鞋、伸缩手臂、直升飞帽等等。警长永远是躲进室内外各种不起眼的雕塑、水桶、垃圾箱、保险柜等等向加杰特发出指令的，每次都被限时自毁的秘密指令炸得灰头土脸。糊涂的加杰特总是能歪打正着，化险为夷。





这是款横版跑酷游戏。游戏的主人公是动画里的神探加杰特，游戏里的场景、路障、道具等，都很有动画片里原始的感觉。为了解救被反派头子CLAW博士抓去关起来的侄女，我们稀里糊涂的神探就这样踩上弹跳轮滑鞋、踏上了追逐印有邪恶的蝙蝠图标的飞船的跑酷之旅。





加菲猫

《加菲猫》（Garfield），是一部美国连载漫画系列，由吉姆·戴维斯创作。系列的主角加菲是一只橙色、吃人类食物的胖猫。其他主角包括一只不太聪明的黄色宠物狗"欧迪"以及它们的主人乔恩·艾伯克。加菲猫自诞生以来得到众多观众的喜爱，是一个成功的动漫角色，而以加菲猫为题材的游戏更是数不胜数。





好吃懒做大肥猫加菲，与傻里傻气的呆狗欧迪，变身为一款动作味重的跑跑游戏！对呆主人艾伯克来说，保持宠物整洁，绝对是有如太阳从西边升起般的痴心妄想。一天，从电视购物节目中，得知购买一款崭新又吸引的产品：自动沐浴机械人！艾伯克二话不说，购买回来，能够改变加菲猫与欧迪每天爱玩却又拼死不愿洗澡的坏习惯。当然，这对活宝贝不会束手就擒，於是立即展开了一场疯狂地大追捕！

和其他跑酷游戏一样，你需要通过跳跃来躲开障碍。游戏采用3D画面，15个挑战关卡，更有隐藏关卡哦！





作为一个经典动画形象，赶游戏界的时髦自然是不在话下。同样是会说话的猫，《会说话的加菲猫》似乎人气没有Tom那么高，不过此游戏中的加菲有着它自己的招牌动作。你可以与它一起弹奏钢琴、喂它吃千层面、轻拍它观赏搞笑反应，还能自制搞笑信息卡片给朋友。







这是一款将进攻与塔防巧妙结合的战斗策略游戏。

突然之间，一群不速之客冲进阿布库家的大门。他们根本不是真正的客人，而是入侵者……来自另一个星球！这些来自外星的食品入侵者即危险又滑稽，他们想将所有掠夺到的食物组建成一架极具破坏性的战斗机器，并用它来攻占地球。当然，加菲猫绝对不会容忍一个惨淡而又没有他最喜欢的千层面的世界到来，它将是地球的最后希望！游戏中，你将会面临难度和形式都在不断增强与变换的一波又一波攻击，保卫乔恩的冰箱不受入侵者的破坏。

扫一下看动画

神探加杰特 第一季

加菲猫的幸福生活



编：小i
美：哈秋



《蠢蠢的死法》是澳大利亚墨尔本为宣传铁路安全而制作的一个公益广告，因为那里一年里有979人摔落轨道。这首歌曲视频在发布的24小时内即飙升至 iTunes 排行榜前十名的位置，这个3分钟的小 MV，曲风无比小清新，歌词却很暴力，画面更是重口味，萌到一脸血！

在游戏中进步
《米奇妙妙字典》教宝宝轻松识字

由云狐游戏倾力打造的大型儿童益智游戏《米奇妙妙字典》，将于2013年6月份与广大家长见面。《米奇妙妙字典》以迪士尼经典动画为故事背景，采用科学的游戏识字法，为孩子提供专业级幼儿指导，引导孩子快乐高效地完成学习。《米奇妙妙字典》包含“学习”“家庭培育”“识字宝典”以及“奖品库”四大版块，游戏制作精美，米奇、唐老鸭等游戏形象可爱生动，能够第一时间吸引孩子的注意力。《米奇妙妙字典》还具备独特学习报告系统，方便家长们及时了解孩子的学习进度。



《愤怒的小鸟》
3D电影预计2016年7月上映

Rovio日前与索尼影业签署授权协议，《愤怒的小鸟》将被改编摄制为3D动画电影登上大银幕，预定将于2016年7月1日在全球各地上映。

索尼影业只承担本片的全球发行，而影片本身仍将由Rovio独立制作。“索尼的出色态度、决心和敬业精神给我们留下了深刻印象，”Rovio的Mikael Hed说，“我们确信已经找到了合适的合作伙伴和团队，能帮助首部动画电影的市场发行。”



《幽游白书》也推手机卡牌游戏

游戏内容属卡牌对战类别，并拥有多种玩法规则，玩家可以顺着故事的内容体验原作中幽助从救助路上孩子发生车祸身亡，一路复生成为灵界侦探，最后打入魔界与群雄对决的过程！此外也可以直接以‘暗黑武斗会’连线与其他玩家展开对决。

本作的特色在于画面与音乐呈现都相当原汁原味。游戏中玩家可以看到小从皿屋敷中学学生，到后来魔界三巨头等各个熟悉的人物，而特色的过场插图也重现当年原作中的名场面！对于幽游迷来说会感觉相当惊喜。



游戏宅上演励志大片 玩《愤怒的小鸟》找到老婆

故事的主角名字叫做 Ben，他为了向女朋友求婚，特地找到了《愤怒的小鸟》开发商 Rovio，请求他们在《Angry Birds Friends》中设立一个特殊的关卡来帮他求婚，Rovio 欣然接受了这一要求。

事情的结局就是他的女友在玩《愤怒的小鸟》时候突然出现了“你能嫁给我吗？”的字样以及红心气球图案，女友很感动，最终答应了 Ben 的求婚。





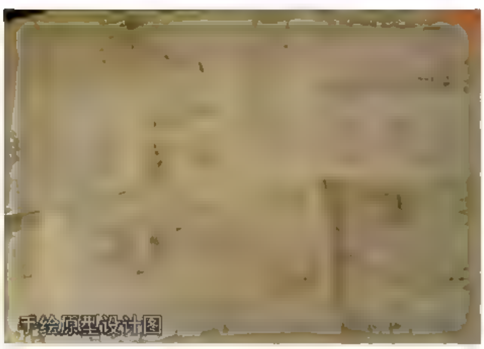
90 后独力制作！奇葩手游 42 天用户破百万！

灵感源于《猫里奥》

《暴走大冒险》的游戏原型来源于 PC 版的同类型“虐心”游戏《猫里奥》，选取了网络热门暴走概念，游戏结构类似于《超级马里奥》——横版通关模式，玩家需要努力突破通关路上一个又一个“坑”，并最终得到游戏女主人公的欢心，抱得美人归。

从 0 到 100

3 月初开始产品策划、UI 设定、程序开发、最终调试，4 月 1 号 AppStore 版本提交审核，4 月 2 号 Android 版本在 Google Play发布，4 月 8 号 AppStore 版本正式审核通过，4 月 20 号突破 10 万激活用户，5 月 13 号，100 万激活用户，42 天时间，不长不短，这一切都是一个叫谢创的 90 后完成的。



手绘原型设计图

下一个游戏会怎么样?

在《暴走大冒险》玩家数稳步上升的期间，谢创的第二款游戏《汪星人必须死》已经开发完毕，Android 版本已经在 Google Play 发布，ios 版本正在 App Store 审核中。与《暴走大冒险》不同的是，《汪星人必须死》游戏画面是像素风格，全部由谢创手绘完成，这款游戏更偏向于策略一点，没有之前游戏那么多的坑，玩家需要控制手中的喵星人，不断抢夺汪星人的资源，直至最终全部打败汪星人。



游戏 UI

传统游戏机或被安卓游戏设备侵蚀



最近兴起了一股 Android 游戏机开发热潮，先是 99 美元的 Ouya，又是采用订阅模式的 BlueStacks。表面看来，这些产品似乎都在蚕食传统的游戏机领域，似乎有很多人都在等待着从传统游戏机转向这种新模式，但这似乎更像是一个渐进的过程，难以一蹴而就。

有证据表明传统游戏机行业已经大幅萎缩，虽然索尼近五年来首次实现年度盈利，但主要源于智能手机，PlayStation 的销量仍然出现下滑。微软 Xbox 360 虽然依旧表现不俗，但 Kinect 等关键配件的销量增速也开始放缓。

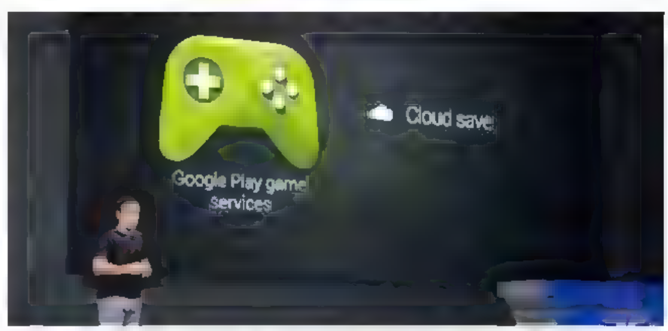
越来越多的玩家认为：“如果能在手机上玩，我为什么还要用其他设备玩？”种种迹象显示，市场的确在转变，而且将一直持续下去，只是未必能在瞬间颠覆整个行业而已。

谷歌推出全新 Play Game 服务

北京时间 5 月 16 日，谷歌 I/O 开发者大会在美国旧金山召开。会上谷歌推出了全新的 Google Play Game 服务。

Google Play Game 服务一共拥有四大特性。首先，它支持云存档功能，用户可以通过登录 Google+ 账号在云端保存游戏进度，即便更换设备也可以继续进行游戏。第二，其拥有一系列成就系统（类似苹果的 GAME CENTER），第三，Google Play Game 加入了游戏排行榜功能，用户可以在好友间比拼游戏等分等数据（对于神庙逃脱等游戏很有用）。最后，Google Play Game 服务还将支持联网多人对战，用户可以联网向好友发出游戏邀请，并进行对战或共同完成游戏任务（可惜现场演示没能成功）。

此外，Google Play Game 服务不单单局限于 Android 平台，其还将登录 iOS 及 Web 平台，这对于苹果的 GAME CENTER 来说很可能将造成极大的冲击。Google Play Game 将会从即日起提供下载。







英雄连 2

编：阿宅　美：咖啡

即时战略



回想上次玩RTS是什么时候？是不是有种久违的感觉？是不是很怀念硝烟的刺鼻？尽管THQ已经破产，但其正在进行中的项目仍然还存活着，比如万众期待的这款即时战略大作。

还原真实历史

制作公司Relic进行了大量的调查研究，在过去的几年中阅读了好几十本相关方面的书籍。他们还从俄罗斯档案馆中查阅资料，从一个西方人的视角来审视苏联历史。他们在调查中也发现了一些奇闻轶事，可能就是故事中的几行字，或是某段暗喻，所有这些都成为了整个游戏的灵感来源。斯大林格勒会战、库尔斯克会战、斯摩棱斯克战役、莫斯科保卫战等经典战役都将得到重现。

冰天雪地

在游戏中，玩家时时刻刻面临这来自敌对国家的威胁，不过随着战争的加剧，玩家会发现自己被困在第三个敌人中不能自拔：寒冷。士兵们被活活冻死，深深的积雪成为步兵团的梦魇，覆盖着薄冰的湖面不知道埋葬了多少试图通过的车辆。不要会错意，这几句话不是修辞手法，玩家的士兵真有可能在游戏中被冻死。在过去几年中，《英雄连2》的制作人们在这些自然元素中花费了大量精力，试图重建那个残酷而且致命的战场，而且玩家们在应对敌对势力的同时，还要认真处理这一自然问题。









预购奖励

游戏发行商SEGA刚刚公布了《英雄连2》的预购赠品细节，包括迷你战役拓展包以及4个全新的多人模式指挥战术。凡是在制定经销商处（Steam等）预购该游戏的玩家都将得到一款名为“战争剧场”的迷你战役扩展包，该扩展包将为游戏加入一个全新的单人游戏二战故事剧情。另外，玩家还将得到“冬季伏击”以及“沃罗涅日方面军”皮肤包，该皮肤可以用来改变多人联机游戏中的载具外貌。

赠品还为每支军队加入两个新的多人模式的指挥战术：德军将得到“联合作战战术”，该战术提供专业的火炮打击；以及“进攻矛头战术”，该战术适于希望使用重型装甲以及空袭来打击敌人的玩家。而苏联军队将解锁毁灭性的“反步兵战术”，该战术允许玩家使用类似喷火坦克的反步兵单位；以及“征兵支援战术”，该战术允许玩家在战火硝烟中进行迅速支援。



制作公司Relic已公布了游戏里诸多的特性，如游戏采用了Essence 3.0引擎，THQ曾表示该引擎会引入不少新特性，这些特性包含有动态天气特效、环境破坏和“真实视角”。真实视角允许玩家通过游戏的“战争迷雾”系统来感受你所控制的士兵的真实视角，可以极大地提升RTS的临场感，给你一种真正的指挥官的感觉。最后，该作采用了DX11，但对于DX9硬件或者系统的玩家同样友好。该作最有意思的地方不是它的系统或者画面，而是它的开发过程，在2013年1月23日该系列被以2600万美元的价格卖到了SEGA旗下，但是这种大转折并没有给游戏样貌或者上市日期造成影响。不过虽然改家易主并没有给游戏开发造成影响，THQ的Danny Bilson曾经提到过预购的奖励内容，他想提供“能极大地提高和扩张游戏生命周期的预购内容”。但是既然现在主子是SEGA，我们就不确定这个还能不能实现了。









死侍

■编：阿宅　■美：咖啡

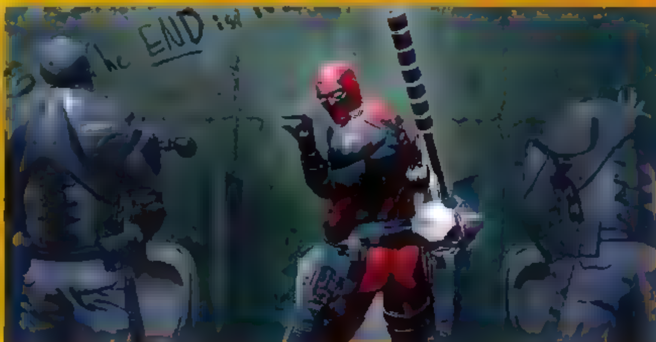
游戏类型 动作游戏

发售日期 2013 年 6 月 25 日

游戏特点 话唠肌肉男、拉风招式、自愈能力

适宜人群 惊奇漫画粉丝、《X 战警》粉丝、未成年要偷偷玩

在日漫占据主要市场的今天，很少有人会看美国漫画了吧，不过这会儿阿宅要像大家介绍一个人，他是惊奇漫画（Marvel）旗下著名漫画《X 战警》衍生系列中的主角，在 X 战警中数度出场，相信你们一定会喜欢。





死侍 Deadpool

原名韦德·威尔逊，是一名普通人，曾为政府特工。因为得了癌症而自愿参加“X 武器”计划，希望得到金刚狼的自我愈合能力医治癌症。“X 武器”计划成功把金刚狼自我愈合能力的 DNA 植入韦德身体上，不过实验令其遭到了毁容。失去容貌的韦德难以控制其情绪导致精神不稳定。“X 武器”将他列入失败品并放置于失败品监狱继续其他研究及折磨。Deadpool 这个名字亦是当时得来，那些失败品开了一个游戏，看看谁是下一个被折磨死的。拜其获得的愈合能力使他得以存活，不过在死亡边缘看见了死亡女神（Death）而爱上她，于是千方百计都要死去不过他的愈合能力每次都拯救了他。由于寻死不得不能见到死亡女神令他发狂杀掉守卫跟其他失败品逃去，成为了亦正亦邪的雇佣兵。

后来灭霸 Thanos 知道了死侍同样爱上了他心爱的死亡女神，于是对死侍下了诅咒令他永远都不能死掉，这样他永远都见不到死亡女神。死侍被改造后得到了超人的气力，耐久力，敏捷力，速度及自我愈合能力，令他本来的杀人技术大大提高。他本身是特工，因此精通所有武器，爆破，狙击及徒手搏击等技术。





亦正亦邪的英雄

他的能力非常令人发指——自我恢复，而且他的恢复能力在整个漫画世界也能名列前茅。至于为什么会令人发指，是因为他与其他英雄有最大的两处不同：

1. 他是一位非常非常话多的角色，在看《死侍》系列漫画的时候，也许你会产生错觉，你不是在看一本漫画，你是在读一本纯文字的小说，而且所说的话很多驴唇不对马嘴又夹乱七八糟的东西，让很多翻译的人郁闷。这不夸张他本身非常爱胡扯，仗着自己具有死不了的能力整天胡扯八道，令许多英雄对他远离，其毒舌功夫可见一斑！

2. 死侍他知道自己身处漫画世界，这是许多英雄都不知道的，也就是说，死侍处于一种“众人皆醉我独醒”的状态，这也是他不正经的动机之一吧。

臭名昭著

死侍本人非常喜欢享受，也因此他非常喜欢钱，动不动就把“只要给钱就行”挂嘴边，抱着这个目的，他也成为了“亦正亦邪”，谁给的多他给谁干活（其实在他的系列中他也多次拯救人类，不过很多正派英雄不愿意承认，死侍本人也不在乎这些），因此他的名声在整个英雄世界非常臭，但这似乎并不影响他胡来。

在英雄圈子里，他还是有好兄弟的至少有这么几位：锁链、模仿大师以及自己的团队“死侍军团”[illegible]，也会有死对头，矛盾最大的就是金刚狼，二人可谓水火不容。在《死侍军团前传》中，[illegible]世界的死侍小子和自己的一群以金刚狼为首的同学关系就非常不好，[illegible]二人也是互相看不顺眼。死侍受人喜欢的地方有很多，但是更多人喜欢这个系列是因为他笑料百出。



除了话语的不正经，和那超级吐槽以及和旁白聊天，死侍表情也很丰富，更重要的是他的所作所为：他虽然拥有能够瞬移的腰带，但是腰带经常给他带来麻烦，甚至是紧要关头，比如遇到个强敌追击，要用瞬移装置逃跑，结果一下子反而转移到敌人面前了。与其他游戏的主角不同，这货会从一开始唧唧歪歪到结束，用刀砍人的时候会“咻——！咻——！”地给刀配音，开枪的时候还会说：“呼！呼！”，简直就是李小龙“喔哒！喔哒！喔哒哒哒！”的究极版。还有他在临死关头的喋喋不休且与剧情毫无关系的上到天文下至地理左到娱乐右到历史的各种超级吐槽等等，这一切一切都构成了这个性可爱的死侍。福克斯要制作《死侍》的电影，不过进度不喜乐观，那么大家来玩游戏吧！

预购奖励

从 GAME 和 Gamestop 这两家零售商处预购游戏的玩家，将会得到一个附加的地图包，里面包含两张新地图（GRT Plaza 和 Inside [illegible]），这两张地图可以在《死侍》的挑战模式中使用。另外，预购者还可以得到 D-Pooly 和 Uncanny X-Force 奖励套装，它们可以在无尽模式中使用。







轩辕剑 6

◘编：阿宅　◘美：咖啡

游戏类型：角色扮演

发售日期：2013 年暑期

游戏特点：经典续作、封神之年

适宜人群：对古风感兴趣的童鞋

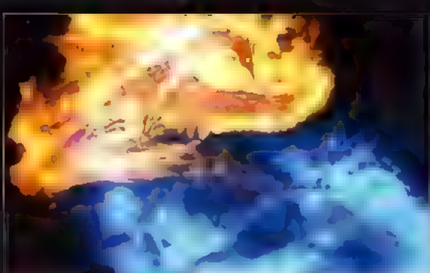
周朝伊始



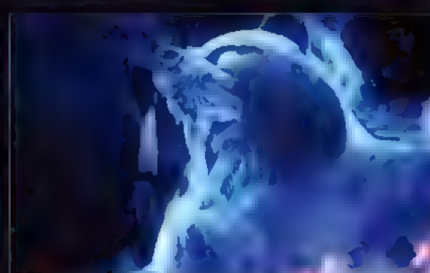
故事背景跨越了商周两个朝代。在公元前 1046 年，历史上著名的牧野之战爆发。西方周人领袖——周武王姬发，趁天下共主——商纣王子受派出朝廷大军去远征东南方淮夷之际，率领西方诸侯，在孟津联盟会师，闪电袭击防卫空虚的商都——朝歌。年老的纣王措手不及，在鹿台上自焚而死，立国六百年的商朝至此灭亡——历史名义上似乎进入了"周朝"这个新纪元。

然而，牧野大战之后，商族仍保留着部分兵力，退守到商族发源地——东部一带，企图反抗。至于纣王之子——武庚，则被围困在朝歌，周武王名义上给其封地，册封其为殷侯。实则派周武王的三位弟弟将对武庚重重包围，对他严密监视，以防其发生叛乱。对于商族人而言，虽然他们战败了，但并不甘心他们眼中一个毫无文化可言的西戎蛮族——周人，夺走他们的江山及共主地位，而且他们更担忧周人将会导致华夏文化从此导没。因此，紧张的气氛始终在商、周二族之间弥漫，伴随着周武王的猝逝，周国朝中无主，天下动荡不安，东方与西岐之间的冲突，應然已箭在弦上。同时另一股力量也在蠢蠢欲动，一场大战即将席卷整个中原。

商人的复国之战能否成功？华夏文明将何去何从？而轩辕剑又将在这场历史的纷争之中扮演什么角色呢？历史的帷幕将缓缓拉开，一切的谜底都将在游戏中揭晓。













脉轮系统

人物成长是角色扮演类游戏的重要组成部分，单机大作 3D 玄幻史诗 RPG《轩辕剑 6》也为广大玩家准备了众多养成人物，强化角色的创新玩法体验，让玩家培养角色时拥有更大自由。今天为大家带来的“脉轮玩法”正是其中的一种，其不仅具备可以随时、无限次调整的特点，还和游戏剧情有着深刻联系。

七轮是根据古印度的三脉系统中衍生而来的系统，可以算是最早的经络系统。七轮也可以叫做七轮脉，简称脉轮，源自古印度梵文，其意为能量的中心。它是人体的七个能量聚集点，主宰着不同的组织系统，每一个脉轮都有帮助将能量分配到肉体、情绪、心理和精神的不同功能。

海轮：代表色为红色，是生命与活力的体现

密轮：代表色为橙色，象征着乐观与自信

日轮：代表色为黄色，控制着身体与心灵

心轮：代表色为绿色，为滋润感情的力量

喉轮：代表色为蓝色，辅助感知与表达

灵轮：代表色为靛蓝，是发现力量的洞察能力

顶轮：代表色为紫色，能够超越自我，是进入天上之门的关键

脉轮系统由迦兰多带来，却并非独有，在漫长的历险过程中，其他主人公也将逐渐掌握脉轮的精要。《轩辕剑 6》中七轮系统只有在迦兰多第一次加入队伍时才会开启（迦兰多离开队伍系统不会关闭）。

每个主角都独立拥有自己的七轮系统，他们的等级、经验值、数值刻度皆为分开计算。系统开放时，队伍中所拥有的角色七轮等级直接为一，有新角色初次加入队伍时，皆会拥有七轮并且等级为一。当角色离开队伍时，程序会自动记录该角色离开时的七轮等级、经验、调整刻度，当角色再次加入队伍时，七轮便直接是该角色离队伍时的状态。

玩家可以自主控制每一个脉轮的开合与封闭，只要在角色自由活动的情况下即可调整，支持反复调整，调整后立即生效。而想要达到更高的境界自然需要更大的精力和投入。值得注意的是，脉轮彼此之间并非独立，如何利用脉轮之间的关联性，让角色与脉轮修炼浑然一体，将是《轩辕剑 6》游戏过程中的一大乐趣。







古剑奇谭 2

■编：阿宅　■美：咖啡

游戏类型 角色扮演

主角人设

乐无异

“51”有着比较全面的战斗能力，凭借偃术及剑法的造诣在中距离和近距离的对敌上都有不俗表现。这位少年偃师作战手段丰富，他可以巧妙的运用偃术牵制敌人，还能直接将手中的剑扔出进行攻击，甚至施放烟幕弹逃跑。此外，常人难以企及的运势也将助乐无异带来战斗中的超强的连击。凭借花哨的技能和丰富的手段，他将成为战场上极其活跃的一个角色。

闻人羽

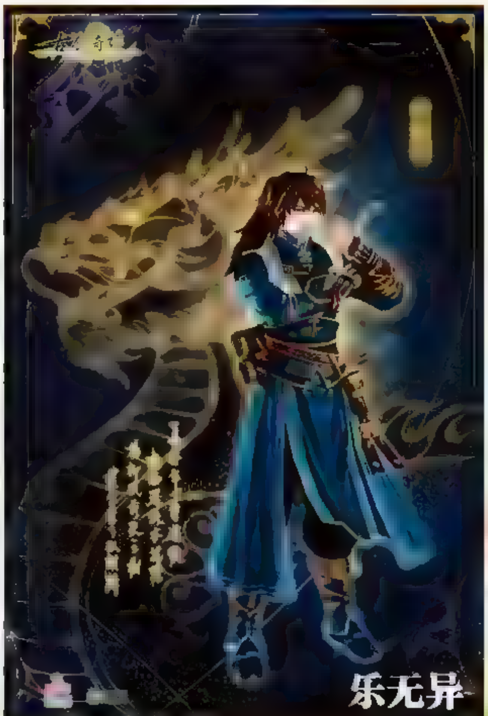
阿羽出身天罡部队，英勇果敢，总是手持长枪与敌人近距离鏖战。在与怪物的近身作战中，她将以灵快的物理攻击对敌人造成大幅伤害，为伙伴们拦下敌人最直接的攻击。闻人羽擅长防御反击，越是危急时刻，闻人羽越能发挥出自己的能力给敌人致命打击。

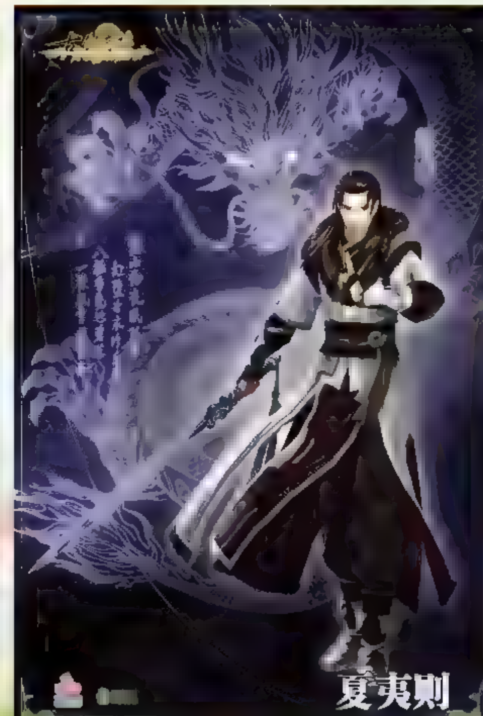
夏夷则

坐标小哥（拼音缩写 xyz）与其他人相比，出身太华山的夏夷则，精通正统的中原道家剑术和法术。他个性沉稳从容，擅以御剑之术在远距离对敌人发起攻击。在攻击时他的单下伤害较高，而他所拥有的一些独门技能还可在武器上附加法术伤害，以对敌人进行更强力有效的进攻。除此之外，对亲近之人细致体贴的夏夷则，还会辅助治疗受伤的伙伴，在战斗中是个值得信赖的强大存在。

阿阮

软妹纸精通五行法术，能用各种华丽的法术在远处打击怪物。心思单纯，自然灵动的阿阮得到伙伴们的信任与呵护，而外表柔弱的她在战斗中也将给伙伴们进行各种帮助与治疗，为与同伴共同攻克敌人保驾护航。但要注意的是，施法中的阿阮也需要作战伙伴的关注与照顾，一旦施法被打断就不得不重新开始了。









战斗系统全面变革

游戏采用即时制战斗系统，高度自由的战斗模式使战斗过程无比炫酷爽利。即时制为玩家带来的是更加流畅的战斗动作，如行云流水般的打斗使战斗一气呵成，紧凑的行动节奏将战斗的爽快程度层层推升，佐以华丽特效，为玩家打造一场痛快酣畅的战斗盛会。

游戏角色在玩家的控制下将在战场上自由跑动，对敌人进行多角度全方位攻击。角色间的多重配合攻击及技能释放营造出炫目的战斗场面。与传统回合制战斗相比，即时制可依靠玩家的操控跑位躲开敌人攻击。行动自如的战斗使游戏在可玩度上得到飞跃性提升。

战斗中玩家只需专心操作自己所选定的人物，其余角色将由 AI 进行控制，相互配合去赢取战斗的胜利。当然，想要追求战斗的极致，获得更加完美的战斗结果，还需要玩家在战斗操作上多花些心思。战斗中玩家可以对操控的角色进行自由切换，根据战斗的情势变化适时切换所控制的角色，利用角色技能的多样性，选择以合适人物的合适技能进行战斗，从而达到事半功倍的效果。







迷宫评分系统

为了给玩家带来更丰富的游戏体验，本作在迷宫中设置了特色迷宫评分系统。迷宫评分系统会收集玩家在穿越各个迷宫时的多项数据，由此来做出评判，给玩家在迷宫中的行为打分。相信有不少玩家已经摩拳擦掌，准备打出一个漂亮成绩证明自己的实力了吧。



使命召唤 10：幽灵

编：阿宅　　美：咖啡

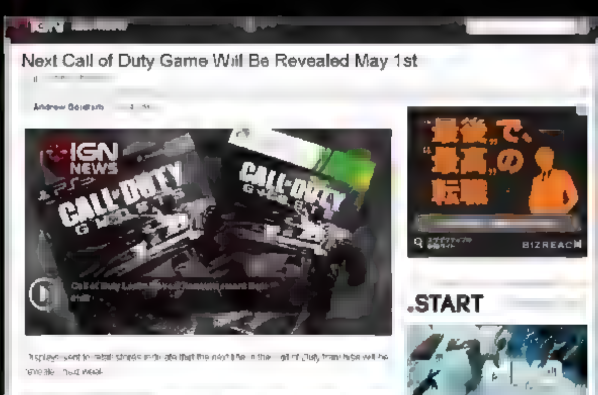
游戏类型 第一人称射击
发售日期 2013年11月5日

WOW！COD 又来了！大家快看速报！

动视正式公布了旗下 COD 系列的最新作《使命召唤 10：幽灵》，并带来了首部真人预告，虽然这款游戏将会在日的次世代 Xbox 发布会带来更多内容，但是国外网友早就等不及，开始用手上有限的资料来当起柯南来！国外网站 Charlie Intel」就将游戏的预约特典海报与预告片抢先比一比，做出一些推测。

动视日前正式曝光了 COD 新作的官网，同时即将发布一张神秘图片，这张图片现在由众多玩家 Twitter 组成，不过有外媒提前泄露了这张图片的基本面貌，其中包含“The Ghosts Are Real”，可能表示“幽灵小队”是真的，或许如此前传闻这是一个代号“幽灵”的组织。

早先零售商 Tesco 泄漏了新作名称，同时发布了封面，据悉，仍将设定在“现代战争”系列背景，不过剧情将更近未来（类似黑色行动 2 的设定），同时包含很多未来风武器，另外需要注意的是副标题不是经典角色“幽灵”，这个复数的单词很可能表示的“未来战士”的昵称。





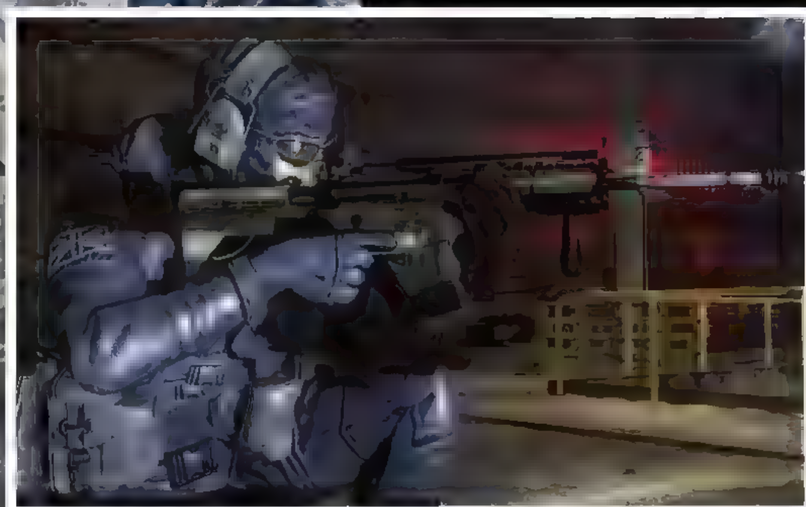
之前的“现代战争4”谣言被终止了





本作由 IW 制作，拥有全新的玩法，故事，角色，同时还将采用虚幻 4 的新引擎。早先情报称，该作仍将设定在“现代战争”系列背景，不过剧情将更近未来（类似黑色行动 2 的设定），同时包含很多未来风武器，另外需要注意的是副标题不是经典角色“幽灵”，这个复数的单词很可能表示的“未来战士”的昵称。

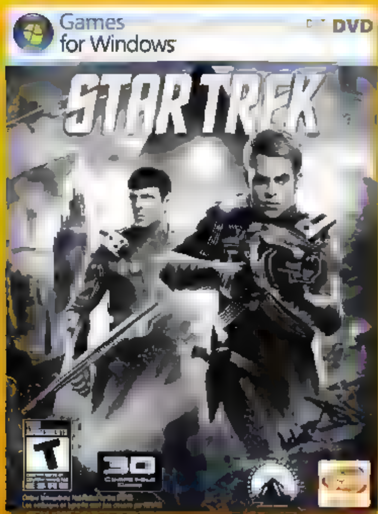
贴心的日本网友怕大家看不清楚，还做了更清楚的注解（由左至右：戴头盔与面罩的 4 号、狗狗、队长 1 号、穿斗篷的 5 号）。首先就标题的「（幽灵」来看，这次的主角群很可能是六人一组的隐秘部队，另外在预告片中也确认有一只狗出现，看来这六个成员（还有这只狗）应该会有各自擅长的领域与负责工作。由于以往的《使命召唤》系列都是以数名配角辅助一位主角的形式来展开故事，所以小队制玩法有可能会是游戏最创新的要素。





新角色难道会是狗吗？

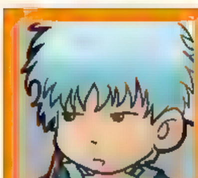
星际迷航



经典 基情 太空射击
神作模仿
瓦肯人 怪兽

游戏评级 18+ 游戏中包含暴力血腥成分
制作发行 Digital Extremes

8



好基友一辈子

就是射♂击

游戏采用标准的TPS操作模式，主人公一共可以携带两把武器（步枪和手枪）+两种手雷（闪光弹和电浆手雷），进入瞄准状态后自动切换为类似《死亡空间》的越肩视角。同时还有TPS标志性的掩体射击，在掩体中可以进行掩体目标移动的设置。同时还有TPS中非常不常见的跳跃设定，翻越掩体过程不是连续躲避掩体进行翻越，而是用跳跃键进行翻越。当然制作组不是故意为了走奇葩路线而这么设定的按键，因为游戏中还有不少攀爬和飞跃动作需要跳跃功能。



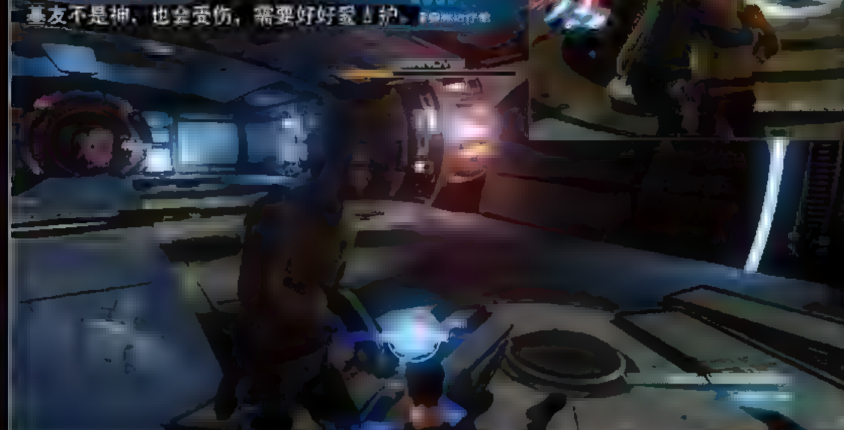
部分地方看起来非常像《质量效应》但实际上却是一个不折不扣的射击游戏。首先本作的探索性不高，游戏基本属于一路突突突过关，按照游戏提示一路完成任务即可通关，因此没有什么探索过程。

作为一个联机合作游戏，本作还有不少地方需要队友合作完成，比如说很多大门需要跟队友合作打开。同时还有不少机关可以先用三录仪进行标记然后选择是自行开启还是队友开启，或者协力开启。

基情满满

本游戏非常重视合作体验，玩家要控制Kirk和Spock中的一位，用23世纪最新的武器装备，到一系列未知的星球上去与敌人对抗。游戏中的三录仪非常重要，开启后可以看到隐藏在箱子后边的敌人，不显眼的特殊物品（软件XP用），还有上面说到的标记队友移动目





基友不是神，也会受伤，需要好好爱护。

的地和指挥队友进行捡起枪械弹药和合作开启机关动作。当然这么一个基情满满的游戏是少不了拯救基友的桥段的，不管是你拉我的手还是我搭你的肩，基友互动才是游戏核心！



RPG 要素

升级技能的功能，学习升级需要大量 XP。不过 XP 的获得只能通过扫描特殊物品获得，杀怪是没有 XP 可拿的，这个让阿宅有些无奈。回归了原来射击游戏中的血包护甲设定，游戏中有很多可以恢复血量和补充弹药的机器，科技感十足。

独特的 AI

在战斗中，AI 神勇无比，很多时候你躲在掩体后边不动看队友杀怪就可以，但又有些时候队友 AI 就那么傻愣愣地站在那里不知道该做些什么。不过碰到那种需要解谜的小游戏，如果你自己不会解，可以直接让队友 AI 去做，干净利索！





不过游戏中的解谜还很容易搞定的

爽快的对舰作战

阿宅认为游戏中做得最赞的就是舰艇炮战，果然是大家伙使要来爽啊。左键是普通的射击，按“空格”可以进入战术模式，然后左键选择目标，之后可以看到主炮的弹幕把敌人轰得粉粉碎。

↓有些关卡还会让玩家手动操纵弹道，由于方向设置是反向的，一开始肯定不不适应，多试验几次就 OK 了。





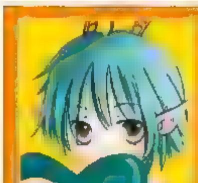
死亡岛 激流



看看风景杀杀僵尸
僵尸赛车 收集橙武
庐山升龙霸

开发公司	Techland
发行商	Deep Silver

8



机的小岛展开求生旅途，全新的近战专家职业和岛屿上更加密集的僵尸群让游戏的整体难度和刺激度都有所提升。但是，本作的总体玩法和创新度（譬如新敌人）并不比上作高出多少，总的来说，“激流”更像是

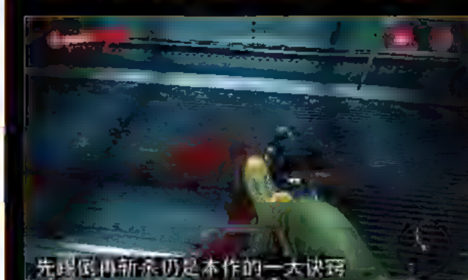
热带小岛上的群尸玩过界

2011年，Deep Silver发行的《死亡岛》引起了动作冒险迷们的关注，这款游戏以迷人的热带岛屿为舞台，为玩家带来的却是一场充满血腥的生存之旅。为了宣传这部作品，官方特意制作了一部“悲惨一家”的预告片来展现游戏出众的画面，以及肢体横飞、血腥无比的人尸大战。尽管如此，业界对本作的最终评价却是“平庸”两字。的确，谈冒险，《死亡岛》比不得生化危机，说尸潮，《死亡岛》又及不上《求生之路》，但这并不能阻止广大重口味玩家继续关注《死亡岛》的后续作品，而《死亡岛：激流》无疑延续了这场平庸的狂欢。



皇家棕榈度假村的四金刚又回来了！

本作并非死亡岛 2



先踢倒再斩杀仍是本作的一大诀窍

《死亡岛：激流》实质上并非之前传言的《死亡岛2》，而是上一作的横向开发（类似于扩展包），其和前作的关系等同于《辐射3：新维加斯》和《辐射3》的关系。尽管如此，“激流”在剧情和地图的设计上却毫不含糊，原本搭乘直升机在军舰上降落的“四金刚”因为僵尸病毒的扩散，又辗转到了“天堂岛”，而可怕的病毒也如影随形地席卷了这座状似天堂的全新小岛。同时，幅员面积不亚于上一作的岛屿地图、新增的第五名角色和新作独有的“堵防”任务，为“激流”带来了更多的刺激元素。

《死亡岛》中的游戏角色可以被导入至本作。

操作与 FPS 游戏相似

在正式带领大家领略《死亡岛：激流》的迷人风光前，先介绍下该作的操作方式。“激流”的整体操作和《死亡岛》相似，都借鉴了经典FPS游戏的设定，包括Ctrl键下蹲、Space键跳跃、R键装弹等等。

前进／向上爬／油门	W
后退／向下爬／刹车	S
左移	A
右移	D
跳跃	Space
聊天	Enter
下蹲	CTRL
加速	SHIFT
使用／上、下载具	F
快速使用血包	H
换弹匣	R
暴走模式	Z
开／关手电	T
开启菜单	Tab（能暂停游戏）
踢	E
攻击／射击／投掷	鼠标左键
瞄准／投掷准备	鼠标右键

此外，游戏在特定环境下，还有专门的操作方式及QTE键，考虑到不少玩家或许是第一次接触《死亡岛》系列，这里特别介绍下几个容易令人困惑的操作方法。



和前作一样，游戏中有一类被锁的房门，需要玩家依靠冲撞的方式开启。撞门的玩法有点模拟现实中紧握门把，往后拉再用力撞的情况，具体操作方法就是在F键抓住门把后，将鼠标向后拖拽，再快速往前推，撞门过程中还会出现力度提示条，力度把握恰当的话可以一举破门。

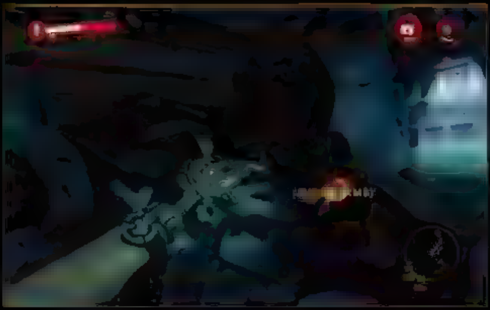
新增肉搏战角色

之前也提到过，在角色设定方面，《死亡岛：激流》除了上作的罗根、波尔娜、冼梅以及萨姆外，还新增了"肉搏战专家"约翰，算是凑齐了五虎将。

一心当军人的约翰

约翰的首次登场是在海军军舰的囚室内。谈到这位兄台，他的祖父曾参加过二次大战，他的父亲是军士长，在这种军人家庭的熏陶下，约翰丝毫没有"好铁不打钉，好男不当兵"的腐朽思想，一心想要成为保家卫国的好军人，然而命运弄人，好容易成为海军一员的约翰，最后居然被上司赶进了厨房，成为了一名光荣的海军大厨。无可奈何的约翰只能在任职之余继续"厨师的自我修养"。之后，发生在皇家棕榈度假村的事件成为约翰觉醒的契机，也算是应了半句俗话"仗义每多屠狗辈"。





如果不幸被僵尸扑到，需要通过QTE来摆脱僵尸啃咬，方式是一看到按键提醒就快速点击鼠标左键让角色伸出左手顶住僵尸，然后再根据提示快速按下鼠标右键，此时角色就会挥右拳把僵尸打飞。

后期近战极讲究操作

作为一名肉搏战专家，游戏中适合约翰的武器都是比较难得的拳套、爪套、老虎指一类，使用诸如刀、枪、钝器等武器都会让约翰的杀伤力大打折扣。而当你给约翰配上他最爱的近战搏杀装备后，这位兄弟就会展现其霸气四溢的搏杀技巧了，基本上是一脚两拳超度僵尸，角色升级点出了专属战斗技能后，还能靠一个"庐山升龙霸"让僵尸坐飞机，可以说是一个在游戏前期让人大呼爽快的职业。不过在游戏后期，僵尸攻击力提高后，约翰就不能太奔放了，不擅长闪避敌人的攻击的话，就只好练就一手瞬间吃药的本领。



如果你留意约翰的衣着的话，会看到他的T恤印着：

"THE WORLD HARD COMBAT ASSOCIATION"（大意是世界困难级战斗协会），由此不难看出约翰当厨子之余都在"自我修养"些什么了。

全新的塔防式玩法

塔防式玩法可以说是《死亡岛：激流》全新开辟的一类任务模式，这类任务通常由布置和防守两个阶段组成，玩家在完成对营地的一番布置后，需要和其他幸存者一同抵御僵尸入侵。在这个玩法中，僵尸的兵力数量会显示在屏幕上方，而一旦有幸存者阵亡，任务即告失败。配合这一玩法，游戏还增加了一些队员任务，玩家需要根据NPC的要求来收集一些物品，当你将幸存者们需要的物资交到他们手中后，除了能获得经验、物资方面的奖励，该幸存者用来抵抗僵尸的武器也会随之升级。

游戏中的一些NPC会因为剧情离开营地，并导致你无法获得奖励经验及物品，所以最好先完成队员任务再继续主线剧情。



完成队友任务后，约翰的菜刀冒起了绿烟（武器升级附加了毒属性）

综述

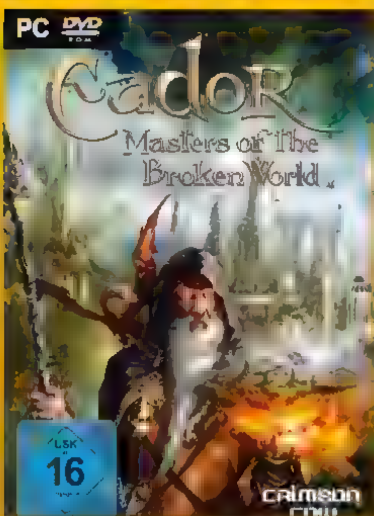
除了上面介绍的内容外，《死亡岛：激流》还保留了前作的地图传送及驾车玩法，并增加了驾驶汽艇的环节，而新增的"溺水尸"，则成为玩家涉水或驾驶船只穿越水域时遇到的最大障碍。不过总的来说，"激流"并没有太多的创新元素，只是敌人的质量和数量有所提升而已，就像前文所说的一样，就把它当作一场平庸的狂欢来享受吧！



刚刚摆脱僵尸袭营的一干幸存者面带菜色

伊多

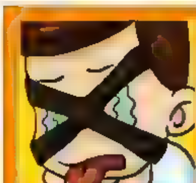
破碎世界的主人



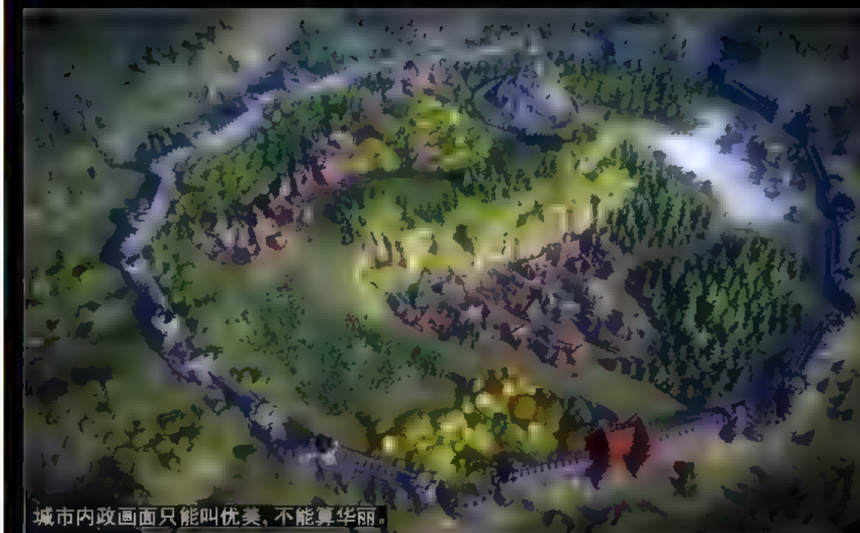
房子就有上百种 费时间
密密麻麻的文字介绍
俄罗斯粗犷风格
一刀劈死条龙 小地图

	16+
	Snowbird Games
	Snowbird Games

8



战斗种族小制作



城市内政画面只能叫优美，不能算华丽。

螺蛳壳里做道场

Loading 界面貌似两个世纪前的名画

《破碎世界》小制作主要体现在影音表现力方面。游戏的画面和音效的制作都一般。画面粗看有一点一点的粒子感觉，就算开启高特效，给人的感觉也并不华丽。声音方面虽然有几首音乐听起来给人“心胸一阔”的感觉，但总有一种似曾相识的味道。音效也稍显单薄。这也许都是受制于成本预算的问题。

换一个角度看，游戏本身的体积较小，对机器要求不高，所以即使是机器配置不那么给力的玩家，一样能装上玩一玩。非大作也有非大作的的优点。

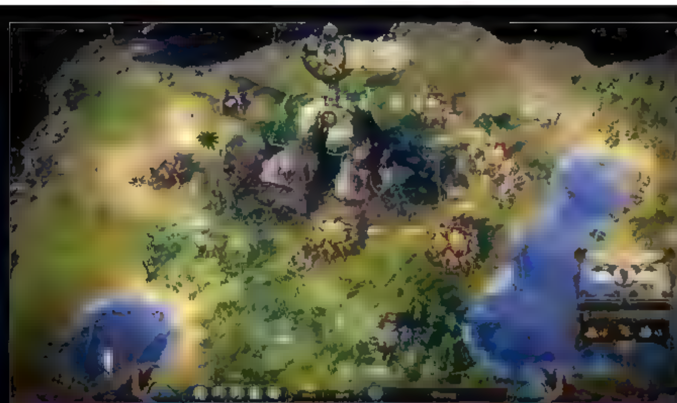


英雄在一个地区有多种行动选择。

实际进入游戏后，世界设定在一片碎成一块块的漂浮世界中。玩家一开始接触到的游戏世界并不大，也就是一小块漂浮岛屿的样子。不过请注意，小，不等于干瘪无味。游戏采用了地块探索的设计。玩家在一格地图块内可以探索触发很多剧情。想像一下，英雄走到某地然后在那里盘桓数日，将周边的地洞遗迹都探险了一边，然后顺便为乡里解决了一些捣蛋的怪物问题。路上他还发现了一个隐藏的矮人商店，售卖稀有的宝剑，于是装备了一下自己。最后英雄探索到郊外的山崖上有一个龙巢，带着民兵去屠龙结果被龙喷回来……而这一切都放在一个单独的地图格子里。《破碎世界》里的地图就是这种省际地图概念。每一个地图格子代表一个地块或者一个省的意思，等于是把一大张广袤的地图缩减成了一小张“有深度”的地图。玩家以前的长途旅游变成了深度旅游。这设定让游戏在很小的场面里就能给出很丰富的内容。



世界很小，英雄很大。


虽说世界小，但一样需要拓展疆土。每块额外的属地都能带来税收增长。新的地皮也能探索出新的神秘地点，触发随机事件。游戏熟悉之后就能发现敌人对战有时候还不如挖掘世界各地的神秘宝藏和上古遗迹来得有趣。



可招募守卫保护属地，也可建设附属建筑，提高收入。

其实这游戏才叫“英雄无敌”

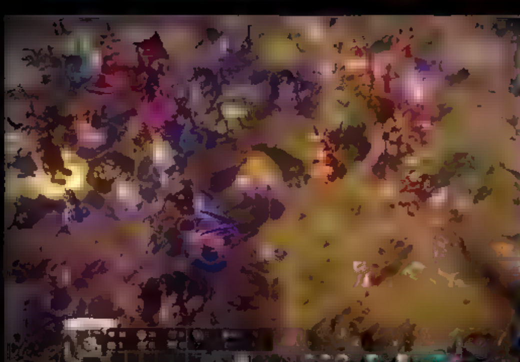
游戏最重要的玩法就是英雄培养。它的角色培养成份一点都不比战棋比重弱。英雄分成战士，游侠，指挥官和法师四个职业。战士的近战肉搏能力突出，可以穿重甲用重武器，能抗又能砍，前期切菜练级快，后期能单挑高级兵。游侠擅长远距离压制，装备极品远程武器后在战场上可以主动消灭对面的核心单位，因为这游戏可以在战斗中切换武器，游侠的输出环境也比战士更灵活。指挥官本身攻防平庸，但是能给自己的部队提供很大支持，他携带兵种的数量和质量都更高端。法师则能学习和使用更多的魔法，法术效果和威力也更强大。常常一个人就能左右战场的走向。

由于游戏中兵力都是独立的单个单位，不能叠加数量，所以英雄的能力就对战斗起到决定性作用。升到高等级的英雄还可以选择自己职业的分支走向，就像网络游戏里常见的“二转职业”。专业的英雄更有一个人挑战一支军队的能力，所以这游戏真叫是“英雄无敌”。

如果你玩过比较多的策略类游戏，会感觉《破碎世界》把各种元素融合的相当不错。想要了解游戏的系统有多丰富，大致要花费5个小时上手，好在游戏的战役制作并不乏味。故事情节和战役流程是非线性的，可以随意拓展。在战役进程中，玩家可以充分体会到游戏制作的用心程度：城堡里建筑的种类就有上百个，装备和兵种变化也多姿多彩。最夸张的是，随便什么兵种或者装备都有一大段的背景文字介绍。在游戏越来越快餐化的今天，还愿意花这么多精力去丰富游戏的背景细节实在是难能可贵。

和战役相比，游戏的自定义部分也不能算弱。基本的世界格局设定就比较丰富。因为是自定义游戏，就可以开一块大地图沉迷其中，慢慢地享受征服全世界的乐趣。在大地图上，敌人的进攻似乎就不那么给力，凑齐一身传说宝贝的挑战更加有趣。这种游戏的节奏不适合每次只玩20分钟的休闲玩家，但是那种一个下午一个晚上都能慢慢消磨的休闲玩家会喜欢的。

这样风格独特的游戏并不需要向所谓的大作借鉴什么，而是只要保证玩家觉得有趣，愿意玩下去就行了。


每个兵种单位都能升级，不仅攻防增加，还会获得额外技能。高等级、低阶级的老兵能打得过高阶级、低等级的新兵。你看，英雄和兵种都需要练级，所以它就是个RPG探索成长游戏。战斗中一个单位死了就死了，重新招募的基本都是从等级1开始的新兵蛋子，所以推荐在队伍里带上治疗职业，保证单位存活。


战斗方面，游戏采用经典的六格棋局。战场上有高地，树林等地形。高低可以提升射程，但是消耗额外移动力。树林可以减免远程伤害。排兵布局的时候要费一点功夫研究阵型优化。

冷静：狼人传说

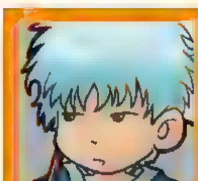


小成本 加拿大 夜晚 兄弟 恶魔
狼群 雪地 狼人
守护 陷阱

15+ 少许暴力

制作发行 Artifice Studio

7.5



不要小看人类的智慧！

兄弟各有所长

在加拿大南部的山区，群狼袭击了山村，大雪飘飞，树丛之后隐藏着无尽的杀机。屋外不断传来狼群的嗷嗷声，兄弟两人守候在病重的妹妹床前，隐隐听到远处的求救声，他们意识到该做点什么了，留下一人守护妹妹，一人拿起斧头，背上猎枪，迎着风雪，走向黑暗之中……

游戏进入时会让玩家选择角色，两兄弟的能力各有侧重，哥哥自幼身体不好，因此精通于陷阱和战斗装备的使用。不过因为比较麻难度会大一些。弟弟体格壮硕，孔武有力，看着就是近战的料子，建议新手使用。





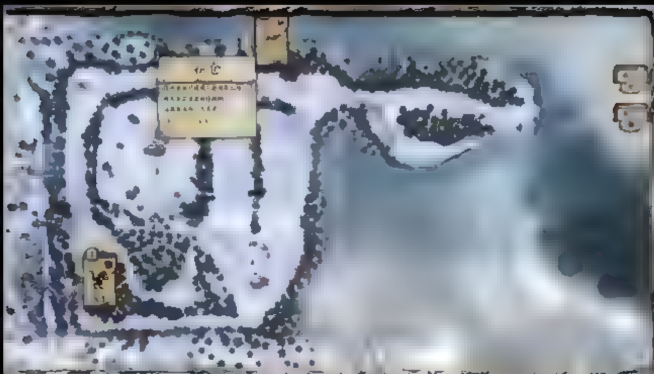
近战攻击会消耗体力，体槽耗尽后攻击会缓慢且无力


装弹时间很长，所以每一击都要好好瞄准头部

首先说下近战，空格翻滚，可看时机躲避狼人的攻击，左键挥砍，武器放光时右键释放积蓄的能力达到高伤害。另外近战有体力槽的限制，尽力要避免无意义的动作。不过人物的操作有些迟缓，没有动作游戏的爽快感。远程的话靠枪械，ctrl 切到持枪瞄准模式，不过蛋疼的是填装弹药巨慢无比，建议在非战斗时间换好子弹。另外一块就是陷阱与技能了，这两者用好的话才是消灭狼人的最佳手段。技能可迷惑敌人，威吓敌人等等，该用的时候可千万别吝啬。

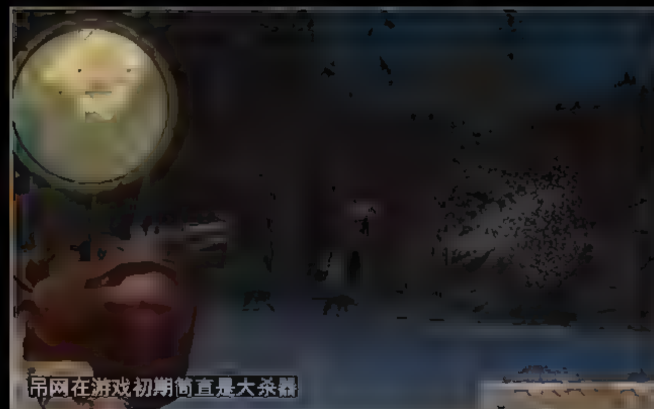
策略模式

这里是游戏核心部分，陷阱放置的位置直接影响到游戏的难易程度。这里阿宅列举一些比较实用的陷阱道具：



火篝

消耗： 20 行动点
费用： 免费
伤害： 无
免疫敌人： 鬼火及所有神话生物
特点： 在火篝的火光照耀范围内，人物属性增加
建议： 当被敌人围追堵截或步枪上弹药时，点燃一堆篝火再好不过了



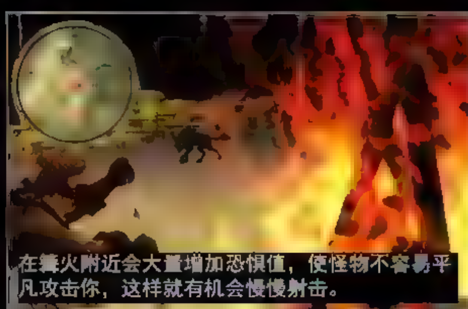
吊网在游戏初期简直是大杀器

吊网

消耗： 30 行动点
费用： 免费
伤害： 对击中的所有敌人造成 28 点的伤害
免疫敌人： 无
特点： 1. 在吊网设立的位置附近必须靠近树木（建筑在树木上）；2 当敌人走到吊网下方，必须用步枪射击吊网，让吊网下落
建议： 利用声音、诱饵，引诱敌人走到吊网下方

尖刺陷阱

消耗： 50 行动点
费用： $0.15
伤害： 给予进入尖刺陷阱的敌人（3 个或以上）造成 40 点伤害
免疫敌人： 鬼火
特点： 尖刺陷阱是利用重力作为触发的机关，要求 3 个或以上的生物在上面行走才会发动（包括主角在内，也会伤害到主角）
建议： 利用声音、诱饵等辅助诱导因素搭配尖刺陷阱，会有很好的效果



在篝火附近会大量增加恐惧值，使怪物不容易平凡攻击你，这样就有机会慢慢射击。



眺望塔

消耗： 40 行动点
费用： $0.10
伤害： 无
免疫敌人： 无
特点： 1. 当主角爬上瞭望塔，就能够在（连线上）两個瞭望塔之间快速移动；2. 如果敌人知道你在塔上或利用滑索移动后，敌人会企图摧毁瞭望塔
建议： 多利用滑索移动

炮台

消耗： 50 行动点
费用： $0.50
伤害： 对在炮弹着落点范围内的敌人造成 70 点爆炸伤害
免疫敌人： 鬼火
特点： 1. 必须在白天时确定炮弹着落地；2. 不能将炮弹着落点设置与建筑物过于靠近；3. 造成大范围伤害
建议： 适用于远距离打击多名敌人。在白天小心选择你的炮弹着落点。

技能升级

消灭野狼和狼人后会获得经验值，升级后玩家可以使用获得的技能点学习技能。



提古朴的技能界面

学习技能也是需要一定的等级支持，当然不会超过 20 级（即，共 20 章）。这也意味着，一章节（一塔防）就会获得一级的晋升，同样也意味着技能不可能被学满，所以我们得优劣得所，学习一些为我所用、实际有效的技能。

首先我们了解得到，游戏的初期（1~5 章）算是教学关，难度偏低，所以对技能的要求不高，但是在中间期（6~13 章），对技能的要求就非常大，并且资金基本不足，在陷阱布置方面开支很大，根本不可能留下更多的钱在装备上，所以中期一定要制定较好的技能选择方案。

建议： 愤怒升至 2 级、射击术升至 1 级、嗜血升至 3 级、卷土重来升至 3 级、威吓升至 1 级、信仰升至 2 级、木工升至 3 级、诱饵术升至 3 级、弩炮升至 1 级、尖刺陷阱升至 1 级。

范海辛的惊奇之旅



跨平台 全职业向发展 一角色一女仆
山寨暗黑 3 汉化已发布
和电影剧本无任何关联

游戏评级	16+ 有大量血腥暴力场
制作发行	Neocore Games
发行日期	2013 年 5 月 21 日

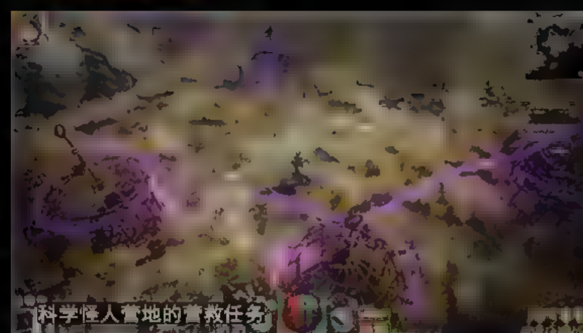
6.5



原来外国人也很会山寨

《范海辛的惊奇之旅》（也被译为范海辛的奇妙历险）是一款全新的动作角色扮演作品，游戏同时登陆 PC 和 Xbox360 两大平台。作为一款俯视视角的 ARPG 游戏，人们总是忍不住拿来和这系列的王者《暗黑破坏神》来对比。其实说成对比已经算是客气的了，这款游戏简直就是赤裸裸的抄袭，抄袭的还不是最新的“暗黑 3”，下文中更多的体验会告诉我们，在多如牛毛的暗黑系山寨游戏群体中，《范海辛的惊奇之旅》所抄袭模仿的水准并不高，最多只能达到 10 年前“暗黑 2”资料片的档次。不过和之前“暗黑系”游戏百家争鸣不同，“暗黑 3”之后这一类型单机游戏几近灭绝。因此，就算该游戏种种不尽如人意的表现，让玩家们又爱又恨，但它还是成为了不少玩家电脑里的暗黑替代品。

剧情是唯一的亮点


科学怪人营地的营救任务


BOSS 还是挺霸气的

这是我玩过游戏后的最大感觉，除了剧情和任务让我还能有兴趣把游戏玩下去外，别的就真没可圈可点之处了。本作的主要框架剧情将会基于 Bram Stoker 的吸血鬼经典小说《德古拉》创作，背景设置在一个酷似 19 世纪欧洲的哥特式黑暗世界中，这里充斥着怪兽，魔法和奇异的科技。玩家跟随主人公范海辛的视角，在荒凉的 Borgovia 大陆开始传奇般的冒险。不知道大家对吸血鬼的故事了解多少？答案最多的估计就是《暮光之城》《吸血鬼日记》《真爱如血》这些名字吧……没错，在吸血鬼被改编成青春偶像剧之前，国内很少有人会关注这块的背景，即便是当时好莱坞的同名大片《范海辛》在国内也差点没公映。所以说游戏在剧情设定方面虽说能够打动我们这些忠实粉丝，但还是缺乏创意和突破，《爱丽丝疯狂回归》和《模拟人生中世纪》的成功例子放在那里，如果《范海辛的惊奇之旅》是一款穿越背景的恋爱养成游戏的话，或许更能吸引那些善男信女们的关注吧！

系统模式俗套无味


游戏界面我看不出和暗黑 2 有啥不同处


技能树让我看得眼花

上文中说到山寨暗黑，其实我也不愿意看到游戏真的变成 90 后脑残养成游戏，但是对于游戏原封不动地抄袭暗黑系 ARPG 系统的做法就是无法理解。这一系统模式发展到现今阶段已经非常成熟，可以说每个游戏之间都有着大致相同的模版，只有在细节和创意上的变化才能够体现优劣势，而范海辛在这方面毫无作为。一黑到底选择性全无的角色 + 佣兵系统（好歹也让我玩个妹子啊，给我个女仆还是幽灵……），毫无特色的红蓝黄三槽聚气（暗黑 3 都取

消黄槽了），三系技能树决定职业走向（其实这就是个近身格斗游戏），加上各类颜色品质的随机装备掉落和宝石镶嵌合成等等，活脱脱就是一个测试版的暗黑2，玩它我不如去玩国产网游，好歹RMB战士可以让我精神上满足一下。其实在系统玩法上寻求突破也是吸引玩家的重点，比如像《劳拉和光之守护者》。如果让我设计这款游戏的模式，我更希望它是一款穿越+塔防类游戏。


怪一多机器就会卡咯


能增加掉宝率的被动技能


装备不仅3D效果差，原画也很糟糕

画面能满足平民玩家



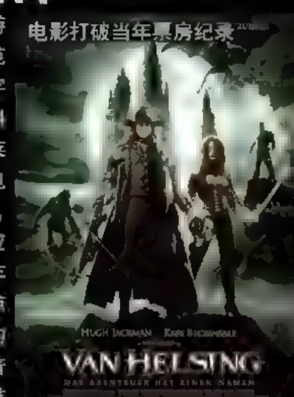
虽说2.5D的游戏画面绝非某个著名引擎开发的，但唯一的好处就是对电脑要求不高，普通的酷睿芯片和5系显卡就能流畅运行（大叔编辑部电脑亲身体验）。游戏的光影表现较为凸出，尤其是在城镇等一些场景之中，可以看到地面被篝火或灯光照亮，可是遗憾的是，这样的光影表现在角色身上体现的较少，最多只有披风可以体现出一点效果。角色建模虽然有着不少的细节表现，类似于游戏武器的外形，细致入微的护肩等等，但依然无法掩盖过于单薄的不足，尤其是薄薄的糖纸一般的披风，这使得角色如同纸片糊成的一般，没有质感。尤其是选择近身武器，玩家只看到大名鼎鼎的恶魔猎人范海辛抽风一般的挥舞着两把小刀。另外，游戏的技能在画面表现这一块也差强人意，极其简陋给人一种三流国产网游的感觉一般，实属不该。而且，玩家在野外一次性遇到的怪物数量非常多，在与大量敌人战斗时会有无法避免的帧数下降，卡机现象，这也说明游戏在系统和画面上的优化不够出色。



游戏给玩家增派了一名AI队友——性感魅力的女妖卡特琳娜小姐（katarina），AI队友不仅仅拥有三种攻击模式，也可以升级加点学技能穿装备有背包并且可以帮助玩家贩卖装备，极为便利，而且在与怪物战斗时，也能够起到不错的效果，玩家可以通过选择队友远程或近身模式，自己从而做出战斗方式的调整，将可玩性进行一定的提高。



电攻百科



电影打破当年票房纪录

在这款游戏之前，“范海辛”的名字源自于2004年上映的好莱坞奇幻大作电影《范海辛》，本片原定应该是1992年《吸血僵尸惊情四百年》的续集，但随着拍摄计划的推迟，一些故事元素也被更改。范海辛这个著名的吸血鬼猎人，电影和游戏的主角由此登场。上文中说过电影和游戏完全是两个不同的背景和剧情，电影还是忠于吸血鬼传说的历史，19世纪，罗马尼亚西部充满着传奇色彩的神秘之都——特兰西瓦尼亚；人类、吸血鬼、狼人之间的恩怨以及一个是与非颠倒的世界。不过游戏中还是很好的还原了范海辛的个人形象，一个擅长舞刀弄枪的全能怪物猎人。玩过游戏后，对他和吸血鬼故事还感兴趣的建议去看看这部电影哦！



小公司何去何从

由碧之轨迹浅谈小规模游戏公司的方向



3月28日《碧之轨迹》中文PC版终于发售了，相比前几年的火爆，玩家们的表现可以说是冷静甚至是冷漠。阿宅曾问过多位资深玩家以及同事，得到的否定回答无非是两种——“这游戏只适合掌机”、“这年头大概只有脑残粉才会买游戏了”。

阿宅在此并不想做个喷子，而是从各种不同的角度分析一下市，场大势，所谓旁观者清，希望能够帮到那些规模比较小的游戏制作公司。

手机游戏的冲击

全球在使用的移动电话已经超过10亿部，而且这个数字每天都在不断增加。在除美国之外的各个发达国家，手机用户都比计算机用户多。手机游戏潜在的市场比其他任何平台，比如PSP都要大。



随着科技的发展，现在手机的功能也越来越多，越来越强大。而手机游戏也远远不是我们印象中的什么“俄罗斯方块”、“贪吃蛇”之类画面简陋、规则简单的游戏，进而发展到了可以和掌上游戏机媲美，具有很强的娱乐性和交互性的复杂形态了。

EVOLAND 进化之地

阿宅在此不得不提这部神作。

Ludum Dare从2002年举办至今已经第23届了，一位名为Nicolas Cannasse的作者在规定的短短48小时内作出了这款游戏，从1400款参赛独立游戏中脱颖而出夺得第一名，原因就在于整个游戏的概念！





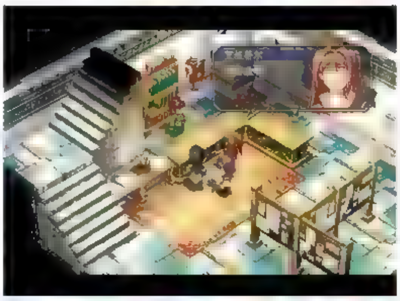
游戏以复古的像素画面为开始，没有色差也没有声音，勇者会在游戏里逐渐获得游戏元素。然后慢慢画面变成了64位色的图片，你还可以听得到游戏的音效，接着，玩家拿到了宝剑，开始与怪物开始搏斗，再然后你开始接受任务，完成任务，得到金币开始进行交易等等。游戏就这样带领你从FC时代走到如今的3D动作游戏中，20多年的RPG成长史，让你一次在游戏中亲身体验。



游戏剧情虽然简单，但是他的创意却堪称史诗级别，这也是阿宅认为许多系列作品中最缺乏的东西。

轨迹系列 如今的轨迹系列，其实也只剩下剧情可以称赞了。

画面一成不变 其实轨迹系列的画面最初出现的时候还是有不少叫好声的，尤其是第一作《空之轨迹 FC》出现的时候，由于美工出色，而且该作开发时间较长，因此在细节处异常用心，所以很多玩家当时都十分认可，但是后来随着第二作《空之轨迹 SC》和第三作《空之轨迹 3RD》的画面比起初作没有任何变化，使得不少人心灰意冷，而在空之轨迹三作完结后，falcom 放出了零之轨迹的消息，一度令不少玩家对该作画面抱有期待，猜测将会更换新引擎，然而最后零之轨迹的游戏画面出来后，给系列粉丝泼了一盆冷水，不少系列死忠纷纷大喊坑爹，于是在很多论坛都出现了黑此游戏画面的帖子，更有人把轨迹系列更换引擎列为日本游戏界最不可能的几件事之一，足见玩家群怨念之深。





新作相比10年前的游戏画面上没有本质进步

挖坑不止 游戏的流程相当亢长，并且大量无趣的任务消磨了玩家的耐性，使得很多玩家叫苦连天，虽然游戏的结局还算圆满，但是游戏的游玩过程并不是那么令人感到愉快，远没有空之轨迹 FC 所表现出来的那种对玩家的体贴和制作方面的用心，而造成这种局面的罪魁祸首或许正是 falcom 的这种挖坑思想。

而在后来的几作中，诸多的世界观设定渐渐被抛出，使得玩家在玩的时候面对大量的信息渐渐有力不从心之感，例如零之轨迹中 NPC 所谈及的那些地名和事情，如果玩家此前没有玩过空之轨迹系列的话，会感到十分茫然，所以这种挖坑的策略其实也是一把双刃剑，虽然能够吸引到老玩家，但是或许也使得一些新玩家对该系列心生敬畏之感，敬而远之。

游戏平台的游移不定 前几年，falcom 舍弃 PC 平台全力投入 PSP 掌机平台可谓引起了轩然大波，被不少 PC 老玩家视之为“背叛”之举，而 falcom 公司之所以会做出这样的举措，或许是有着难言的苦衷，要知道 falcom 这样只有几十名员工的小公司在游戏发行方面根本没有自己的渠道，想要发行 PC 游戏的话只能找到大名鼎鼎的软银集团。而软银集团有一个规定，即每年代理发行的软件销量如果低于规定套数的话，以后就不会再代理该软件所属公司的产品，而不幸的是，falcom 在 PC 平台到目前为止最后一次投入的大作《双星物语 2》销量惨淡，使得软银方面终止了合同。





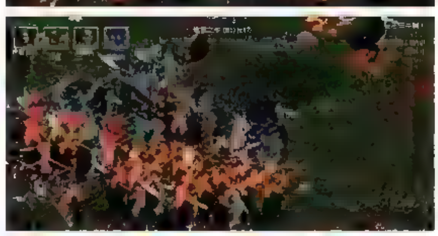
不过 falcom 我国一直都有一批为数不少的粉丝支持，该公司的游戏在很多论坛都会引起论战，争论的焦点大多都是前面谈到的这四点，不过从 falcom 这家公司如今运行的情况来看，日子过得似乎比以前滋润多了，尤其是轨迹系列，不仅销量不错，还频频获奖，而志得意满的 falcom 在宣传时总会将游戏获得的奖项作为宣传重点，唯恐玩家不知晓，因此在这种情况下，想必 falcom 目前这种经营思路和商业策略想必不会有太大改变——在日本推出轨迹系列新作的 PSP 版，而在国内则推出 PC 汉化版。

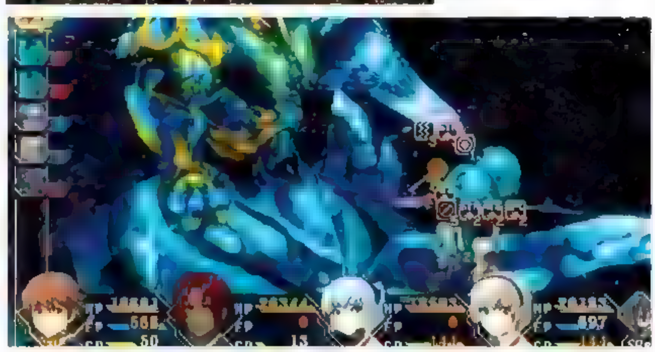
虽然汉化和移植需要时间，但是从《零之轨迹》的来看，大陆的销量确实比日本好。所以为何不加快汉化和移植的进度，这样有益于减少玩家的流失。抱着什么我们的玩家很忠诚、出了一定会买的幼稚想法，时代在变化、人也会变的，说不定什么时候就迷上了别的游戏。

暗黑式的 ARPG

前面有说到战斗流程的问题，虽然 falcom 在“轨迹系列”之外另有 ARPG“伊苏系列”。但是日式的 ARPG 很难解放双手，即使是移植 PC 的《伊苏》也要接上手柄玩起了才能舒适。于是不得不说《暗黑破坏神》，众所周知这是个神作系列，可以说是开创 ARPG 的一个类型。对游戏操作并不高，主要的技巧在于技能搭配方面，虽然这是制作公司玻璃渣所不希望看到的，但是大神们每次都能开发出无脑的手法。结果使得游戏性变得非常丰富，追求热血刺激的可以玩 PVP，寻找休闲安逸的可以刷怪，虽然三代的掉落机制设定坑爹使其变成了一个“痛苦太多收获太少”的乏味刷子游戏。但如果排除经济、剧情等因素做选择的话，也就是说阿宅提供机器和游戏外加剧透免费包邮，你们到底玩哪个？相信大多数单机玩家宁愿刷爆《暗黑 3》巅峰等级 100，也不愿去打回合制那样沉长耗时的战斗。







可见，剧情并不是影响游戏性优劣的主要因素，也可以这么说——游戏好不好玩，跟剧情一点关系都没有。

有的玩家或许会说：“我只玩回合制 RPG！”但是阿宅要提醒大家，游戏制作商可不这么想。首先厂商不会把游戏的类型定死，这不符合市场营销的逻辑，商家是要赚钱的，不会为了少数消费者的喜好而不开发新产品（游戏）。苹果的成功营销就证明——真正成功的市场营销不是“客户需要什么我做什么”而是“告诉客户他们需要什么”。而产品类型不能与时俱进的原因无非两种——技术、资金，falcom 或许因为这样才迟迟不换引擎，迟迟不改变风格。

现代人的生活节奏越来越快，理想的游戏节奏也就不得不加快。这里的“节奏”指的并不是游戏时间，而是每场战斗的耗时。什么？你说战斗快点慢点都没有关系？那么我们打个比方，《暗黑3》普通难度最终BOSS“莉亚布罗”，《碧轨》一周目最终BOSS琪雅化身的怪物。“莉亚布罗”大概2分钟就可以推倒了，而“琪雅”只是要4分钟，而且是手速够快的情况下，手残的童鞋大概要打个6分钟以上。

大家请看故事：

老妈：“XXX，帮我下楼买瓶酱油。”

打《暗黑3》的童鞋（以下简称“童鞋甲”）：“等我2分钟好么。”

老妈：“我这边油都热了，咋地晚上想吃煎老抽的排骨啊？快去快去！”

童鞋甲开加速买完酱油回来发觉电脑被关了：“妈，你关我电脑干嘛！”

老妈，“电费不要钱啊，不挣钱不懂挣钱辛苦……（以下省去XXX字）”

童鞋甲，“算了算了，反正重打不需要多久。”

老妈：“XXX，帮我下楼买瓶酱油。”

打《碧轨》的童鞋（以下简称“童鞋乙”）：“等我5分钟好么。”

老妈：“我这边油都热了，咋地晚上想吃煎老抽的排骨啊？快去快去！”

童鞋乙开加速买完酱油回来发觉电脑被关了：“妈，你关我电脑干嘛！”

老妈：“电费不要钱啊，不挣钱不懂挣钱辛苦……（以下省去XXX字）”

童鞋乙：“等5分钟不让，还关人家电脑，不知道人家打个BOSS很辛苦嘛？！”

老妈，“打打打，就知道打游戏，也不看看上次考试考了几分！纵容你很久了还不自觉，成绩上来之前不准打游戏了！”

大家再看故事：

A君正在无脑刷《暗黑3》，电话铃声响了，是女友打来的。

A君，“喂~宝贝呀~”

女友：“亲爱的我快到你家了，你在打游戏么？”【貌似听到了音响的声音，不过这年头能往男友家赶的妹纸可是国宝啊！

A君：“不影响，你说吧。”继续无脑刷BOSS。

女友：“我们晚上吃什么”

A君：“你想吃什么呢？”

女友：“不知道，随便拉”

A君：“酸菜鱼？”

女友：“不要，那个太辣了，我怕长痘痘”

A君：“韩国料理？”

女友：“前两天刚吃过诶。”

A君：“牛排？”

女友：“晚上吃牛排很容易发胖的。”

A君：“炒菜？”

女友：“天天炒菜，不要拉？”

A君：“那你到底要什么？”

女友：“你定啦，我随便！”

A君：“……我先下楼，我们边逛边想。（OK！刷完了！我先吃点东西垫垫饥，等你饿了看你还作不！）”

B君正在用脑打《碧轨》，电话铃声响了，是女友打来的

B君：“喂~宝贝呀~”

女友：“亲爱的我快到你家了，你在打游戏么？”【貌似听到了音响的声音，不过这年头能往男友家赶的妹纸可是国宝啊！

B君：“不影响，你说吧。”继续无脑刷BOSS。

女友：“我们晚上吃什么。”

B君，“你想吃什么呢？”

女友：“不知道，随便拉”

B君：“酸菜鱼？”

女友：“不要，那个太辣了，我怕长痘痘”

B君：“韩国料理？”

女友：“前两天刚吃过诶”

B君：“牛排？”

女友：“晚上吃牛排很容易发胖的。”

B君：“炒菜？”

女友：“天天炒菜，不要拉？”

B君：“那你到底要什么？”

女友：“你定啦，我随便！”

B君：“等我打完BOSS再想行不？”【大脑有点不够用……

女友，“你就知道打游戏，一点都不在乎我，不理你了……”

从上面的几个故事大家一定能够看出长流程的战斗对促进社会和谐是“有百害而无一益”的，所以阿宅恳请大家——远离长战，珍爱生命。

加入新元素 续作中加入新元素未尝不是一种好的尝试

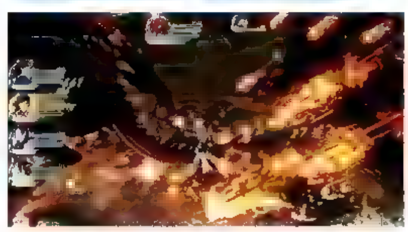
愤怒的小鸟太空版



该续作独特的物理特质，新游戏增加了重力圈的概念，“第一宇宙速度”、“重力参数”等物理概念也引入游戏，新版本中小鸟们将一改往日的飞行路线，在无重力的太空中直线飞行，一旦冲入小行星的“重力圈”，便会受引力的影响而变化轨道。玩家需掌握和老版游戏截然不同的新玩法，调整新的角度和力度来适应宇宙中无重力的状态。同时，导向射击式的激光鸟和区域结冰的冰鸟等新角色也再次扩充了小鸟的队伍，让玩家耳目一新。

古剑奇谭2





引入ARPG成分也是一个很好的尝试，虽然目前游戏还没有发售，各种信息只能从官网和宣传视频中得到。不过视频中的短短的十几秒即时战斗片段，很明确的传达给玩家——《古2》将是一个战节奏紧凑、操作控制简洁的游戏。

游戏角色在玩家的控制下将在战场上自由跑动，对敌人进行多角度全方位攻击。角色间的多重配合攻击及技能释放营造出炫目的战斗场面。与传统回合制战斗相比，即时制可依靠玩家的操控跑位躲开敌人攻击。行动自如的战斗使游戏在可玩度上得到飞跃性提升。

艾诺迪亚



相信对手机RPG感兴趣的同学一定玩过这个系列的作品（至今已经出到4代），这部作品就是“暗黑式”的刷子ARPG。但为什么这个系列那么受人追捧？原因就在于他的节奏——快捷简单。玩家们可以在新作中自由分配角色的属性使得游戏玩法更多，趣味性更强，同时AI角色的设定让游戏更具挑战性！多角色的切换和配合使得战斗更加激烈，节奏更加紧凑，对玩家的要求也更高。

虽然阿宅不是说让《轨迹》系列转变市场，但是可以参考一些优秀作品中的优点做一些改变。比如《艾诺迪亚3》中就已经有的自动战斗设定，尽管玩家可以操控三个人物，但是由于角色技能不少，很多玩家在游戏过程中往往只愿意操作一个主要角色。这个自动及恩呢该设定使得玩家可以设定自动攻击时技能是否施放、技能施放的优先级别，十分的讨巧。如果回合制游戏可以有一个类似技能攻击托管设定的东西，那么休闲玩家就可以从自虐的战斗动解放出来了。

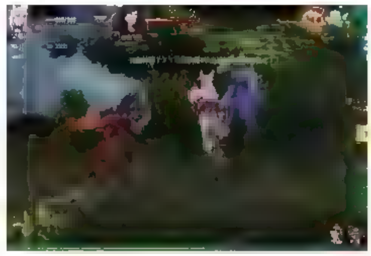


市场定位的转变

有些小成本单机在面临市场冲击的时候选择了另辟蹊径。



风色幻想 OL 根据单机游戏《风色幻想》改编而来的MMORPG，该游戏由游戏「风色幻想系列」制作公司弘煜科技全力打造的作品，传承自风色幻想第一套作品『魔导圣战』故事背景，奇幻的北欧风格、明亮可爱的呈现方式，辅佐以简单易懂的直觉操作，除了期待玩家能遨游于风色幻想的世界观，更重要的是游戏强调休闲娱乐的本质，让在线游戏是更快乐的一件事。



新仙剑 OL 运用 Unity3D 引擎开发的中国风 MMORPG，由台湾大宇正版授权，仙剑之父姚壮宪监制，骏梦游戏工在研发中，历时 3 年，融合仙剑奇侠传 1 到 5 单机版中所有经典角色、场景、剧情、道具等，再现经典。

周边产业

说完了游戏本身，阿宅再扯点别的。



“ACG 不分家”是许多成功者一直秉承的理念，指的是——Animation 动画、Comic 漫画、Game 游戏不分家，意思就是这一个部分是一体的，现在又可延伸到手办、模型、日常用品等周边产品。与其吃力不讨好花了很多时间、精力、金钱去做一个不叫座的游戏，不如出一部小说、漫画、甚至是动画。



后脑明显泛灰

日本是动漫产业大国，动漫产业已成为日本的第三大产业并在全球享誉盛名。中国是一个庞大的动漫消费市场，但是动漫产业才刚刚启动，自主创造动漫产品的能力很弱，因此借鉴日本动漫产业的经验很重要。而 falcom 这家日本公司，不知出于什么原因将大陆的代理权卖给了口碑不怎样的“百游”，并且手办全权包给百游生产发售，要知道百游在周边产品捅过娄子不是一般的大（《仙剑 5 前》MP3 召回事件）。果然不出所料，这次豪华版的手办掉各种瑕疵。

BANDAI 万代 这个公司相信大家已经耳熟能详了，60 年代万代只是一个军事模型制造厂商，直到 70 年代开始发售动漫周边的模型，80 年代后期后期万代从设计并销售任天堂 FC 游戏机的相关游戏开始，进入电子游戏产业。在 1997 年由于连续的经营赤字，曾考虑与世嘉公司合并，但由于以“拓麻歌子”为首的一系列电子宠物热卖使得危机解除，以及万代员工的反对，而中止了这项合并计划。之后以“PROJECT PEGASUS”（初代高达当中开发白色基地等新型机动战士母舰的计划代号）与南梦宫公司成立共同持股的子公司，专责开发高达 M 系列游戏。最后在 2005 年 9 月 29 日与南梦宫实施合并，共同成立南梦宫万代发展股份有限公司成为日本电子游戏业界仅次于任天堂以及 SEGA-SAMMY 集团的第三大企业体。目前主要经营的产品包括：玩具、模型（福万模型）、扭蛋、卡片、服装、生活用品、文具、电视游戏软件、游戏厅游戏机、网络、手机、电脑等平台上内容和服务，电视动画、电影动画、DVD、动画音乐、唱片。虽然这是从周边→动漫的逆进军，但是足可以作为全球 ACG 产业的楷模。



2013

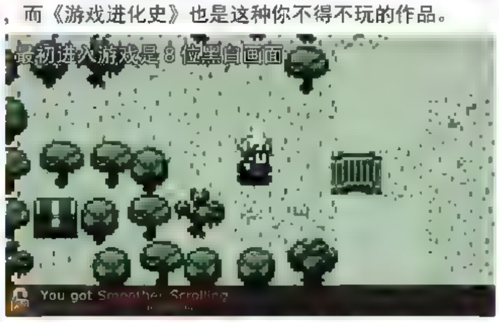
百兆俱乐部

六月会员游戏推荐


2D 和 3D 化的城镇比对　游戏画面进化对比很明显

《游戏进化史》（Evoland）是一部由无名独立开发小组 Shiro Games 制作的，旨在用游戏本身内容的进化来讲述游戏画面和内容变革历史的经典作品，编辑部的几位骨灰级小编接触这款游戏后都被其极富创意的表现力所吸引，可以说只有对游戏存有无私真爱的人才能开发出这样一款游戏。它不靠任何一项特色来取胜，却又让我们感觉到在方方面面都拥有过人之处，就好比看惯了大片大制作的我们，反而更钟情于一些返璞归真，讲述游戏内涵的小清新作品。就像我们上期杂志中介绍给大家的《饥荒》，而《游戏进化史》也是这种你不得不玩的作品。

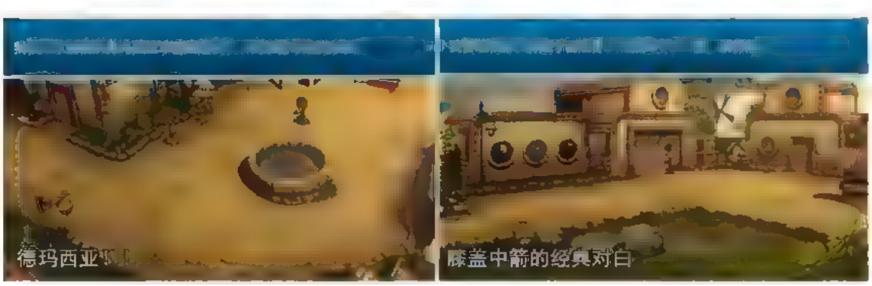

战斗场景的进化



最初进入游戏是 8 位黑白画面

本作参考了《塞尔达传说》和《最终幻想》等 RPG 的进化过程，让玩家从游戏中纵观整个角色扮演系游戏的进化史。那些一幕幕熟悉的画面，是否也会让你收获些许感动呢？游戏以复古的 8 位色到 16 位像素画面为开始，没有色差也没有声音。然后慢慢画面变成了 32-64 位色的图片，你还可以听得到游戏的音效，接着，玩家拿到了宝剑，开始与怪物开始搏斗，再然后你开始接受任务，完成任务，得到金币开始进行交易等等。最终，你还会进入城镇，触发地下城的副本等等场景，副本里有很多箱子，可能招来喷火的怪物，还有可以推动的障碍物，而且游戏里的人物对话也非常的犀利。

它就这样如博物馆一般带领你从 FC 时代走到如今的 3D 动作游戏中，20 多年的 RPG 成长史，让你一次在游戏中亲身体验。虽然时间有点短，但是不会让人感觉到累；虽然游戏的原创性很差，但是创新性却很强；虽然这个游戏还在皮包骨的回合制中榨取油水，当然偶尔怀一下旧也是不错的。但游戏进化到差不多 10 年前的画面效果就戛然而止了，大概是独立开发组能力和经费的原因吧，其实我觉得游戏后期还应该可以做得更好，一直做到如今《龙腾世纪》和《上古卷轴》这样的画面和内容，我们应该有所期待。目前，此游戏现有 PC 和 Mac 版，iOS 版也即将上市。


德玛西亚　膝盖中箭的经典对白

游戏进化史

容量：100 MB

角色扮演 创意无限 画面进化 多元素

别名	
英文名称	
发行时间	2013 年 4 月
制作发行	Shiro Games



咖啡哥推荐


终于升级到 3D 清晰版了

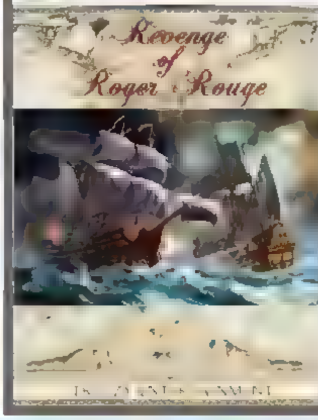


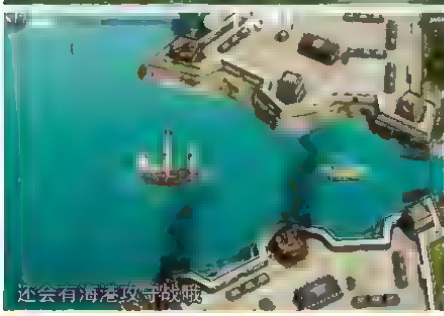
罗杰的复仇


任务完成，捕获海盗船回港

由 Trazzy Entertainment Ltd 制作发行的《罗杰的复仇》是一个很不错的街机风格 STG 射击游戏，作为一个勇敢海盗的你—罗杰，克服恶劣的天气尽情的跟敌人战斗吧！，消灭敌人获得积分用来升级自己的战船，游戏目的就是不断寻求更多的敌人并且消灭他们，找出臭名昭著的摩根船长。游戏的特点在于：动态游戏—攻击的同时不要忘记控制战船。简单的控制－移动和射击，没有复杂的菜单。故事情节线—生动的故事情节，意向不到的曲折和坎坷。各种不同的敌人－你会遇到非常不同的敌人，从捕鲸船到龟船，最庞大的帆船战舰和小帆船。

容量：350 MB
2D 射击 海战 弹道预判
英文名称 [illegible]
发行时间 [illegible]
Games for Windows DVD



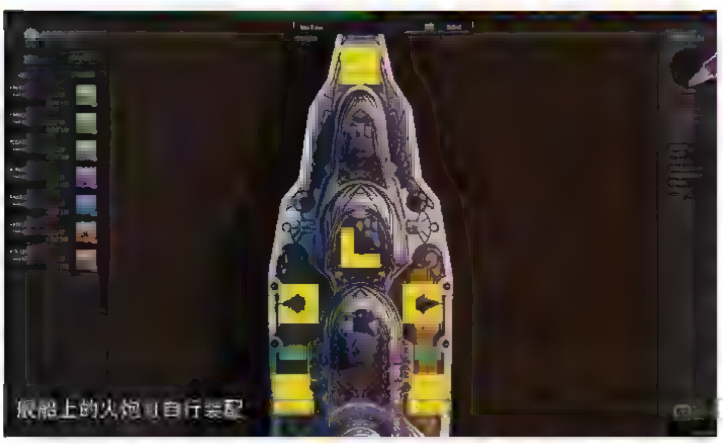

还会有海港攻守战哦



进攻海盗盘踞的小岛

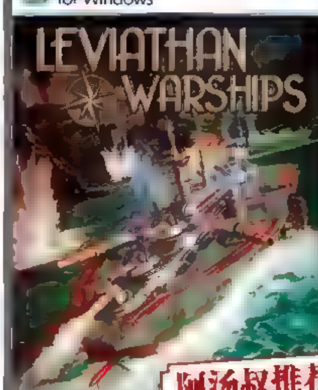

类型各异的大小船只

海上巨兽：战舰

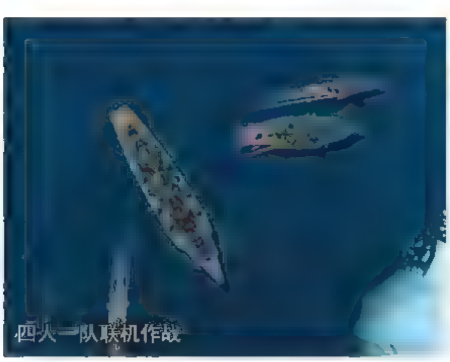

舰船上的火炮可自行装配

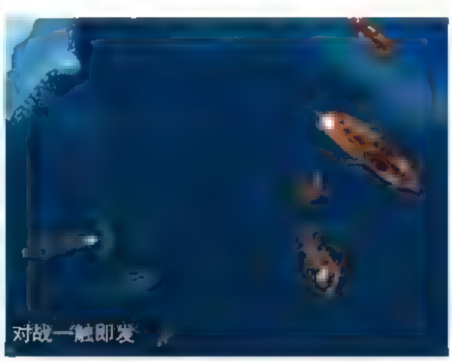
如果大家觉得上面那款海战游戏还不过瘾的话，那紧接着我们就送上更赞的一款《海上巨兽：战舰》。这是由著名的 Paradox 公司监制，Pieces 工作室开发的战术动作游戏。玩过游戏后你就知道有大后台、大资金的好处了，游戏画面为 2.5D 场景 3D 舰船，战斗场景也更为激烈真实。玩家将从各种战舰中选择搭配，组成自己的舰队，在半回合半动作的规则下与敌人进行对战。船长们可以在回合开始前充分研究战略，对各个战舰下达命令，然后再回合开始以后实时操控船只，进行混战。游戏共有五种挑战任务，至多允许 4 名玩家同时挑战，也可以在合作模式下进行 9 个关卡的剧情战役。

容量：[illegible]
2.5D 即时战略 海战 战术联机
英文名称 Leviathan: Warships
发行时间 2013 年 4 月 30 日
Games for Windows DVD



阿汤叔推荐


四人一队联机作战


对战一触即发


这是终极怪兽战舰吗？

塔尼娅冒险：卓塔诅咒


和玛雅猴子来张合影吧

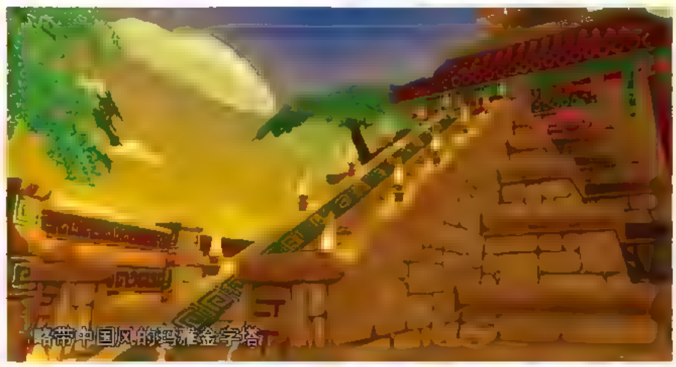
这也是一款独立游戏，游戏含有平台游戏和射击游戏的特点。玩家将在游戏中开始一场丰富多彩和令人兴奋的旅程。你将用自己独特的魔法去对抗黑暗的巫毒魔法来拯救热带岛屿。塔尼娅，一个年轻的海盗女孩，她自出生起就具备了独一无二的天赋：和钢铁交谈的能力。她只能和钢交流，她说金子太势利而铁太无聊。塔尼娅居住在一个热带天堂，过着她慵散而幸福的生活。可是，她不知道，在丛林深处，来自玛雅的巨大猴子寺庙，一股黑暗魔法正急剧膨胀并可能正改变着一切。被控制了神志的猴子开始入侵到岛上，塔尼娅意识到只有一种方法才能将猴子们从魔法中解救除了。于是，她必须运用她的钢之力量到达猴庙并深入底部！解决难题、穿越障碍并且还要面对用苹果、矛、剑和辣椒酱瓶武装的猴子。

3D 动作 探险解谜
英文名称 ... of Zoltar
发行时间

Games for Windows DVD




游戏的动作表现力不错


略带中国风的玛雅金字塔

僵尸必须死：抢分版

这是我们早先在栏目中介绍过的《僵尸必须死》的加强版 DLC，已经登录 steam 平台免费下载更新。本作中充满了诙谐搞笑因素，不过游戏还是具有相当挑战性的。玩家要做的是清除城镇中的僵尸、建立行动基地、获得新武器。本作的战役从玩家解锁“配方”升级武器或制作怪异新武器、升级角色的任务开始。其他角色诸如辣妹、疯狂科学家和异形会在后面的关卡中加入你，你可以在各个角色之间切换，充分发挥他们的独特能力和利用他们的特色武器。



画面还是一贯的纯色亮丽

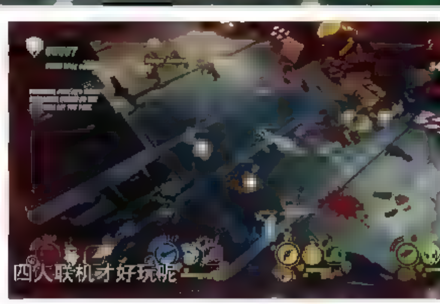
小型 DLC 新角色 抢分任务
英文名称
发行时间

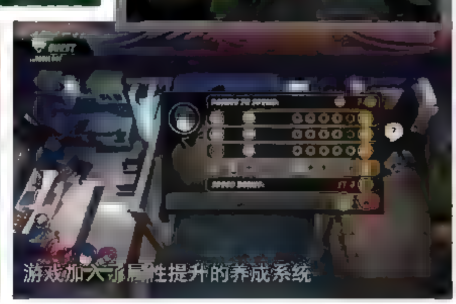
Games for Windows DVD





抢分，抢经验！


四人联机才好玩呢


游戏加入了属性提升的养成系统

容量：180 MB
横版动作 卡通
英文名称
发行时间 2013 年 4 月 5 日



自由下落

也有网站翻译成《急降侠》，是Stirfire Studios制作发行的一款横版卷轴动作冒险游戏。游戏故事比较老套，在一个恶魔城堡，穿越重重难关，最后解救公主。但谜题元素还是做得不错得，和动作元素结合的也很好。



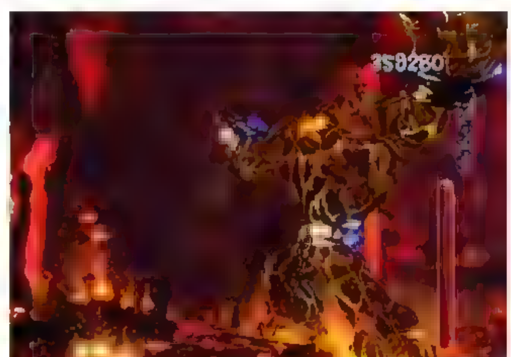
容量：250 MB
横版动作 美漫风格
英文名称
发行时间 2013 年 4 月 21 日



扎克[illegible]

这是一款移植自 PS3 平台的横版动作冒险类游戏，游戏的画面是美漫的风格，内容讲述的是 Zack 的搭档被邪恶的 Zulrog 劫持了，玩家控制扎克在这个充满异形的陌生世界冒险并拯救她。主角 Zack 有火、冰、岩 3 种能力可使用，关卡设计巧妙，Boss 战也非常精彩。游戏使用的是 3D 场景结合 2D 过关模式，3D 效果还不错，只是细节不够突出。


动作跳跃是游戏的主心骨

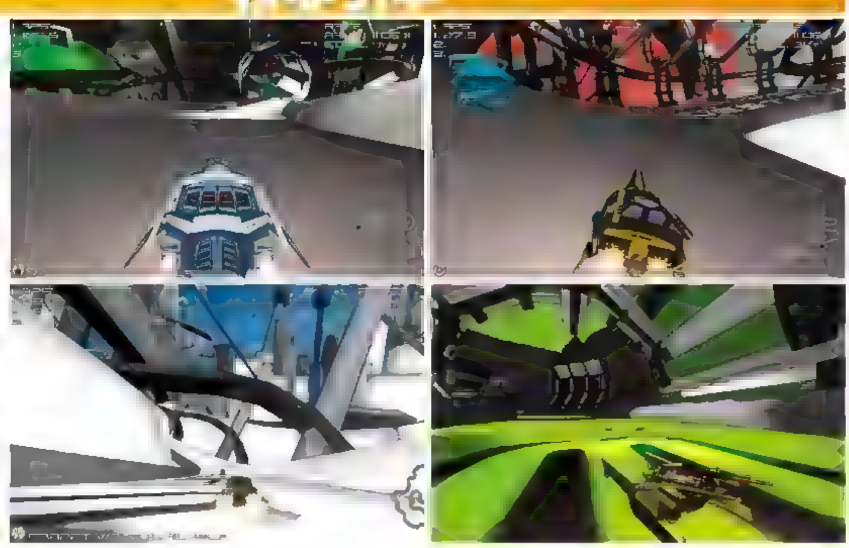

这个 BOSS 有点像拉格纳罗斯啊

容量：180 MB
新概念赛车 卡通画面
英文名称
发行时间 2013 年 4 月 11 日



核心引擎

CoreCode 制作并发行的《核心引擎》(CoreBreach) 是一个全新的未来“反重力”赛车游戏。激动人心的反重力船舶，赛道反向模式，强大的战斗武器，独特的游戏及图形，职业生涯模式与故事线，配乐的 1000 英里赛跑，分屏多人在线时间攻击，游戏控制器的支持，用户赛道支持。



快乐六一
儿童类网页游戏大盘点

2008年，很多网页游戏迅速崛起，而那一年同样也是儿童类网页游戏崛起的时刻。你千万不要以为，被标以“儿童”头衔的网页游戏就真的小儿科，事实上，这类游戏中的部分作品拥有远超WOW的庞大用户群，甚至还衍生出了一系列周边玩具、动漫作品，而且喜欢上这些游戏并和小学生们一同疯玩的成年人也不在少数呢。说起来，页游栏目还未盘点过儿童类游戏，借着6.1的机会，本期就让我们来看看近年出品的儿童页游吧。

奥奇传说

运营 广州百田 官方网站 aoqi.100bt.com
关键词 收集宠物、宠物对战、个性装扮


传说中的绝版精灵

对于不少玩家而言，收集、训练宠物并参与宠物对战，无疑是最能满足好奇心和探索欲的活动了，《奥奇传说》便是满足广大宠物爱好者的一款游戏。在这款游戏里，玩家们将以一名小奥奇的身份，参与探索未知世界，训练精灵伙伴的冒险之旅中。


战胜修尔夺取进化道具

在游戏玩法上，《奥奇传说》包含了精灵对战、矿产采集、个性装扮、家园装饰等元素。玩家们在游戏中，除了可以训练自己的精灵，并建立自己的家园外，还能通过集齐精灵图鉴来解开精灵的所有秘密。提到这款游戏的核心设定——精灵，游戏设定的六大精灵特长，包括：射击、利爪、魔法、肉盾、治疗、平衡，让游戏中的宠物对战不只是简单的相克关系。和热门游戏《神仙道》一样，这款游戏的宠物对战也以九宫格形式的回合制战斗为主，玩家需要通过在战前编排合适的出战阵容以及出战宠物来获得胜利。


与梦魇开战

除了上面所介绍的内容外，包含小游戏玩法的农场任务、培训任务为本作增加了不少轻松、活泼的元素。


梦想屋

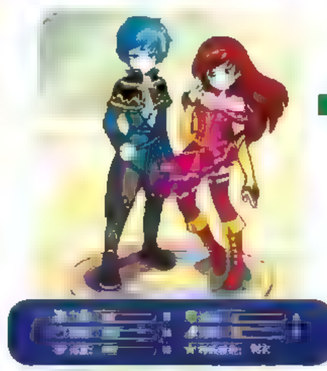
奥雅之光

运营 广州百田 官方网站 aoya.100bt.com
关键词 卡牌对战、多职业体系、花园种植

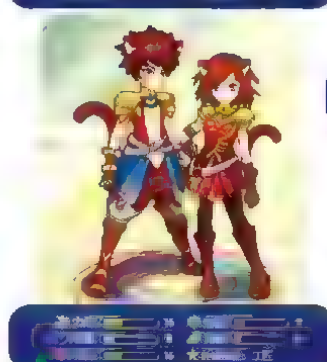
同样是由广州百田出品的一款网页游戏。在这款游戏中，玩家的使命是寻找心灵结晶碎片，打开属于自己的光之翼，从而和伙伴一起阻止幻影帝国的阴谋。

《奥雅之光》共为玩家提供了三个可选种族，包括布灵族、轻灵族和巧灵族。玩家在完成种族唤醒任务后，就要肩负起守护者的责任，为唤醒女神艾米做好准备。


女神艾米






三大游戏种族

在战斗方式上，《奥雅之光》采用了独特的卡牌对战模式，可供玩家用于对战的卡牌有武器卡、魔法卡、技能卡以及宠物卡之分，而玩家所持有的技能卡将和角色职业息息相关。这种将战斗同卡牌相结合的打法，较之传统的回合战有了更多的策略色彩。

提到职业，虽然本作的战斗方式是卡牌战斗，在职业方面却设计了近二十种职业，其中包括剑士、法师、忍者、天使等等。游戏中的玩家职业同样有转职、进阶的概念，不难看出，只有通过培养角色，你才能获得更多、更强大的对战技能卡。


卡牌设定

除了精彩的卡牌对战玩法外，《奥雅之光》还拥有资源采集、宠物养成、花园种植以及精灵冒险等多个玩法。值得一提的是，游戏中的不少家具和衣饰都要依靠玩家自己动手制作，而在这款游戏中，玩家和各类小宠物也有很多趣味交流。

功夫派

运营 淘米网 官方网站 gf.61.com/
关键词 横版格斗、夺取秘籍、培养灵兽


角色装备界面

提到“功夫”，相信不少玩家会对此充满兴趣，毕竟那些拥有不可思议的气功，能飞檐走壁的功夫大师们总是令人崇敬和向往的，而《功夫派》便围绕着中国功夫所展开。在这款游戏中，玩家可以自主扮演猴子派派、兔子伊尔、熊猫大竹、龙人敖天在艾尔大陆的神秘功夫世界探险，浓浓的武侠风格，绚丽的东方文化，让人不由得将这款游戏和好莱坞动画大片——《功夫熊猫》联系到一起。


游戏中的家族照


战斗画面


功夫宝典

作为一款以功夫为主题的游戏，丰富且充满戏剧色彩的游戏剧情，称得上是本作的一大亮点。在游戏中，玩家将依次经历《功夫宝典》被夺走半部、重新接受训练、调查矿山镇、探索功夫城密道等一系列事件。值得一提的是，这款游戏的很多玩法也和《功夫宝典》息息相关，譬如学习技能、升级技能就要打开仅存在玩家手中的半部《功夫宝典》，而能否夺回整部秘籍，就看各位大侠有没有毅力和决心了。

在战斗方面，《功夫派》拥有独特的战斗界面，具体打法有点类似于 DNF 这样的横版闯关动作游戏，不过操作更加简单，主要是以方向键移动角色配合各类技能快捷键来进行战斗。

除了上面所介绍的这些内容外，灵兽、守护神玩法以及习得新招式，收集套装等玩法也是本作的乐趣所在。

机甲旋风

运营 腾讯 官方网站 kid.qq.com/jjxf/
关键词 横版格斗、机甲培养、趣味副本

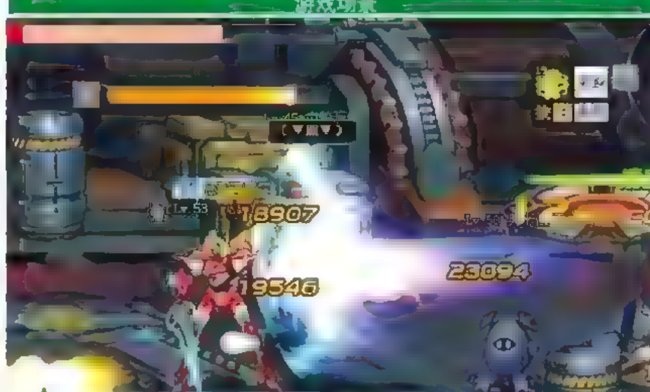


本作是腾讯公司继《洛克王国》之后推出的另一款绿色儿童社区游戏。这款游戏以太空冒险为题材，游戏中，玩家将以机器人的身份参与机甲格斗，并和朋友们一同探索未知的太空。

和刚才介绍的《功夫派》一样，《机甲旋风》也是一款横版格斗游戏。玩家在游戏中需要先选择一个职业，并根据游戏中的任务线通关一系列副本，以获取升级经验。除了通过升级来强化机甲的战斗力以外，学习技能并强化自身的装备也是快速提升机甲实力的途径。此外，玩家之间还可以组队通关，更加轻松地完成副本挑战。

在机甲的设定方面，《机甲旋风》为玩家带来了三种不同类型的可选角色，包括：天剑、枪炮和闪影。其中，天剑攻防均衡攻击距离中等；枪炮火力凶猛攻击距离最远；闪影灵活敏捷但攻击距离近，选择适合自己的机甲，体验不同机甲独具个性的战斗方式可以说便是游戏的乐趣所在了。


游戏场景



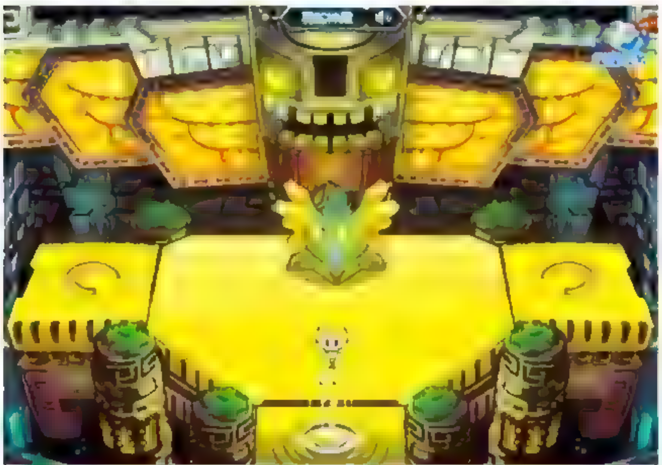
横版战斗画面

此外，丰富有趣且充满挑战的副本也是本作的亮点，游戏设置了位于不同场景、对应不同等级的副本，并给每个副本赋予了四种可选难度。不过你不用担心副本会消磨你太多的时间，《机甲旋风》特别控制了副本的节奏，力图在较短的时间内为玩家带来最大的乐趣和成就感。

库库马力

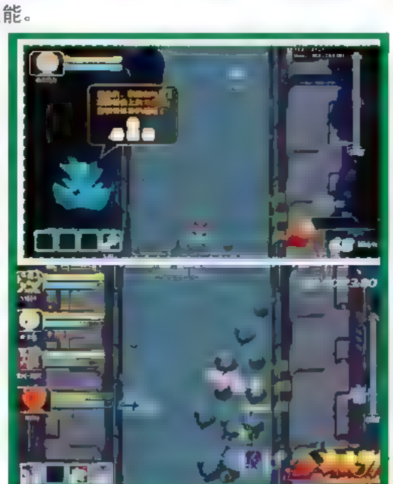
运营 百度游戏 官方网站 games.skycn.com/kuku/
关键词 2D赛车、自由组装、与BOSS竞速

不管年龄大小，希望驾驭赛车超越一切对手相信是每位玩家抑制不住的天性，而这里要介绍的《库库马力》，便是一款以赛车为题材的网页游戏。


离开战车的小库库


车库画面

《库库马力》的故事背景设定在名为斯比多的星球上，游戏中，玩家将以外星生物——库库的身份努力实现马力部落的复兴。作为一款赛车类网页游戏，玩家在游戏中可以尽情发挥想像力，自由组装赛车，然后驾驭自己组装的赛车在游戏中奔驰。这款游戏可供玩家改造的赛车部件包括车体、前翼、中翼、尾翼以及车轮这五个部件，玩家选择的赛车部件将影响到赛车的技能。


竞速赛的操作很简便

游戏的整体操作也非常简便，在2D赛道中，玩家只要控制自己的车子左右移动，躲避开箱子、大树等障碍物并顺利到达终点便能获得奖励。值得一提的是，这款赛车游戏的竞速对象不仅有玩家和普通的NPC，甚至也有BOSS怪，为了赢得比赛，合理的使用1-4号键位的技能来骚扰对手，或者提升车速就是本作的诀窍所在了。而除了赛车外，《库库马力》也有像打地鼠之类的趣味小游戏，供玩家消遣并获得额外的金币奖励。



安特进行曲

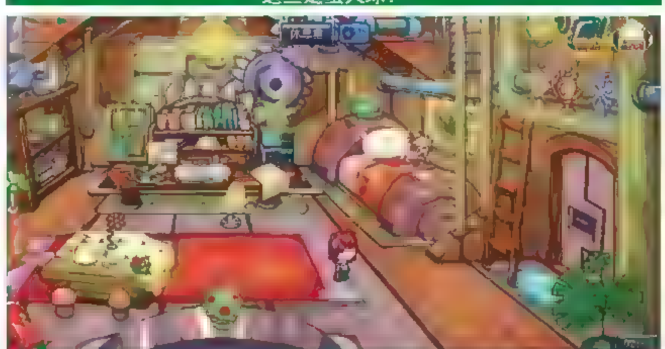
运营 AWT工作室 官方网站 61ant.com
关键词 蚂蚁、驾驭战车、战旗打法


研究所任务

看到“安特”这个名字，相信稍微有点英语基础的朋友们都不免联想到ant（蚂蚁），游戏也确实如名称所述，将平时我们从来不加以关注的蚂蚁变成了主人公。当然，出现在卡尔秋大陆的安特一族都是高智慧生物，而玩家们也将以小安特的身份展开冒险。

从游戏背景故事中可以看到，安特们使用卡伦种子为能量核心，制造了各式各样的战车。而游戏的核心玩法正和战车系统相关。在这款游戏中，玩家可以利用收集得来的材料自行建造战车。令人惊奇的是，游戏中的战车居然像MMORPG中的角色一样能获得经验值并升级，而当战车达到一定等级后还可以进化！真的是非常颠覆你的常识。


这些是萤火球？


安特的休息区

提到战斗，这款游戏采用了战旗式的打法，玩家可以在对战地图的“蜂窝格”上进行移动操作，并对选中的敌人加以攻击。要注意的是，射程会影响战车的攻击范围。另外，本作也有怒气的概念，怒槽累积满了以后可以使用必杀技！

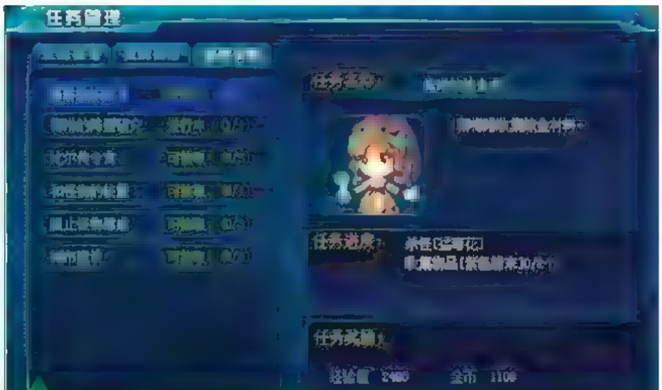

战斗画面

比尔总动员

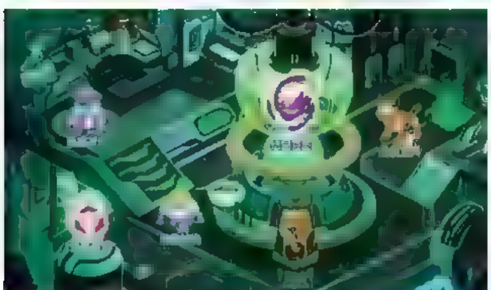
运营 北京比如 官方网站 boyou8.com
关键词 扮演不同职业、布置家园


游戏有十二生肖宠物

你有没有想过扮演警察、医生或者厨师，体验不同职业截然不同的生活呢？《比尔总动员》据称就是一款以真实世界体验和社区养成为主旋律的作品。玩家在登陆《比尔总动员》之后，可以从现有的五个职业，包括：警察、艺人、厨师、医生、技师中选择一个展开自己的冒险之旅。



各类主线、支线任务


升级、强化装备的房间

《比尔总动员》采用的是回合制的战斗模式，玩家可以使用不同风格的职业战斗技能轻松搭配层出不穷的战术新招，而要想在战斗中无往不利，就需要对角色属性进行重点培养。在角色培养方面，本作除了提供诸多外形绚烂、属性优越的未来装备之外，还为玩家们准备了拥有纳米改造技术功能的未来时空幻晶，进入幻晶空间后就能进行装备强化和装备洗练，让战斗与任务变得更加轻松畅快。


战斗画面

作为一款社区游戏，寓教于乐也是该作所倡导的内容。游戏安排了大量的线下真实互动环节，生动、活泼的家园理念，也让玩家可以自主决定房屋的构造、家具的增添及摆放、农作物及家禽的饲养等等所有和家园建设相关的活动。

魔法哈奇 2

运营 淘米 官方网站 www.61.com/haqi2
关键词 3D画面、卡牌对战、坐骑系统

和《魔法哈奇》一样，本作也是一款以卡牌战斗为主要玩法的 3D 网页游戏。相比前作，《魔法哈奇 2》的画面更为精致，游戏中的角色也更加少年化，这使得游戏变得更具吸引力。


游戏角色更精致了

《魔法哈奇 2》的游戏故事发生在由各个岛屿组成的充满魔幻色彩的世界。玩家作为试图拯救世界的“哈奇”族一员，要努力成为强大的魔法师。从这款游戏中，你还能看到一些《哈利波特》的元素，像是魔法学院、大图书馆等等。


各种地面以及飞行坐骑

提到战斗方式，《魔法哈奇 2》新颖的卡牌战斗方式为游戏带来了与众不同的乐趣。这款游戏中的卡牌有攻击、护盾、祝福、诅咒、治疗、力场、控制等作用类型和系别，卡牌左下角的数字代表该卡牌使用后所需的冷却回合数，一般而言，强力的卡牌大多都具有冷却时间。另外值得一提的是，玩家在对战中需要消耗魔力点来施放卡牌，越厉害的技能要求的魔力点也越多。从某种角度而言，这款游戏中的卡牌更类似于其他角色扮演类游戏中的“必杀技”。


在转盘式的场景中大战

除了卡牌玩法外，职业培养、坐骑、宠物收集以及家园建造、家族建立等玩法，也为这款游戏带来了很多乐趣。



最初的世界

体验科技与魔法的疯狂角逐

游戏类型	英雄对战
运营公司	Nival
开发公司	Nival
官方网站	en.playpw.com
目前状况	封测
关键词	DOTA、机械对抗魔法、跨平台、建设基地

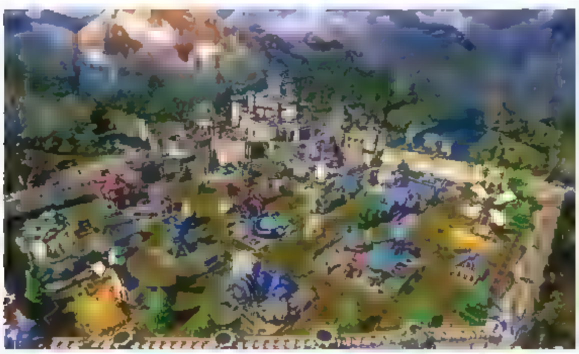
□编：小P羊
□美：哈秋

英雄对战类游戏（俗称DOTA）网游如今[illegible]火爆，题材更是五花八门，什么三国、西游、北欧神话、[illegible]都成为了DOTA的生力军。而这次要介绍的《最初的世界（Prime World）》则是一款DOTA类网页游戏。

游戏横跨多个平台

《最初的世界》（简称PW）是由Nival所开发的一款同时具备战争策略元素和DOTA元素的作品。提到Nival，相信玩过《巫师之怒》的朋友应该对这家来自的俄罗斯的公司不会感到陌生，这家公司除了自主开发作品外，也在俄罗斯本土运营着多款网络游戏和社交网站zzima。

回到游戏本身，自打Nival在2011年的E3展上公布了这款游戏的截图后，PW就引起了玩家们的关注。这款采用Unity 3D引擎历时三年开发的作品，光从游戏画面来看让人难以相信它真的是一款网页游戏。顺便一提，PW还是个登录PC、Mac、Facebook、iOS和安卓系统的跨平台游戏。





风格迥异的主城

PW中的城堡发展状况由玩家建造的建筑数量以及建筑等级来决定，并以等级的形式表现出来。目前，这款游戏的城堡等级上限为30级。随着建筑等级的提高，玩家在MOBA玩法中控制的英雄会获得更高的收益，就拿《英雄联盟》举个例子，你的等级（城堡等级）提高了，你就可以有更多的天赋点可以勾选，也可以使用更高级的符文。



游戏画面效果极其出众

多种玩法融于一身

在游戏特色方面，前文提到了PW具备的两大主要玩法设计——战争策略元素（RTS元素）以及DOTA元素（通常又被称作MOBA，意思是Multiple Online Battle Arena，多人在线竞技游戏）。事实上，这款游戏还具备一些益智小游戏以及社交元素的玩法。

战争策略玩法 从背景故事中可以看出，PW是一个科技与魔法并立的世界，而游戏中的两大阵营——Dokht帝国和Adornia守护者则分别是科技与魔法的拥护者。由于在这个世界中，能量精华（Prime）是一种极其重要的资源，甚至会左右整个世界的归属权，代表科技和魔法的两大阵营便围绕着Prime展开了交战。

和网页上以及手机平台上的战争策略游戏相似，PW的战争策略玩法也主要体现在领地的建设上。在游戏中，玩家可以看到一个3D立体造型的城堡，其中设有各种涉及资源、军事、人口等等方面的建筑。玩家可以花费游戏中收集得来的资源，新建或升级城堡内的建筑，这些资源包括：金、银币（前者是付费道具，后者是游戏流通货币）；人口、食物、丝绸、木材以及本作的核心资源——Prime（不过这种资源只有部分特殊建筑才用的到）。



城堡等级提高后可选的天赋增多了

MOBA 玩法 PW 的 MOBA 玩法同样采用了时下最为热门的匹配对战设定，游戏提供了多张地图供玩家选择，包括 DOTA 游戏中最经典的三路 5V5 地图，中路 3V3 乱斗地图以及 5V5 的夺旗地图和 4V4 的杀龙夺龙蛋的地图等。



目前开放的对立阵营英雄数量也很可观

对于酷爱经典对战地图的玩家而言，你会发现本作的 DOTA 模式地图“边境之地”是那么眼熟，不仅同样采用了 45 度角的画面，分三路出兵推塔，同样拥有野区和野区精英（比如 LOL 中的大龙）怪，当然，对战打法也是相似的补刀、打野、推塔、Gank。值得一提的是，PW 的英雄技能有其独有的升级体系，游戏中的每个英雄都有 6 层天赋技能可以选择，英雄升级时需要挑选天赋技能并拖动到技能条中，这也就意味着，一个英雄有多种发展方向，有更多个性玩法。


拥有 3 个脑袋的强大中立野怪


带线推塔

本作的游戏地图中存在一些占领点，譬如中路河道地形上会竖有一面中立旗帜，玩家占领旗帜后，旗帜覆盖的区域将成为玩家阵营的领地，而在领地上作战，会获得一些有利的增益效果。此外，对战地图中的商店并不出售装备，仅有红蓝药、回城卷轴等消耗物品。

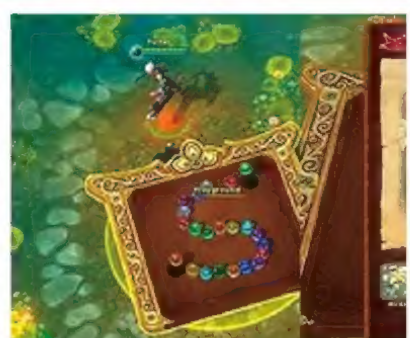

河道中可供占领的旗帜




各式英雄的技能可看性也不错

其他娱乐玩法

之前提到过，PW 拥有趣味小游戏的设定，这个小游戏的玩法和祖玛相似。有意思的是，本作的内置小游戏实际上是对战地图的一部分，玩家可以在对战地图的主基地内找到这个供你玩祖玛的弹珠台，而当你疯狂玩祖玛的时候，基地外的“事件”仍在继续发生，你的队友可能正陷入 4V5 的苦战。当然玩祖玛也不会令你一无所获，完成这个小游戏可以让你获得一些特殊卷轴，以及少量的 Prime。只是这点收益或许完全无法和打赢一场对战相比，不过存在即是合理，总有不喜欢战争的朋友追求简单的快乐，不是么？


祖玛游戏



魂之力量

再现劲爽的欧式排阵战斗

游戏类型	角色扮演
官方网站	gametouch.cn/hzll/
关键词	即时回合、一人多角色、招募伙伴
运营公司	狐玩网
开发公司	深圳首游
目前状况	封测

编：小P羊
美：哈秋

今年2月，一款与日本热血动漫《魂之力量》同名的网页游戏公布了一段战斗视频，透过游戏画面，可以看到这款游戏拥有ATB（即时回合制战斗）式的战斗方式，一人控制多个角色的玩法，而游戏不俗的战斗画面以及技能特效表现，也引起了玩家们的注意。如今，《魂之力量》的内测已经开启，游戏中的很多趣味玩法正逐一公布，本期就让我们看看这款目前渐热的游戏吧！

纷争不断的奇幻大陆

在故事背景的塑造上，《魂之力量》可以说是一款深受欧式奇幻文化影响的作品。游戏的故事剧情发生在名为尤古多拉尔的大陆上，位于大陆各方的国家一度为了统治权展开了长期交战，如今，动乱的因子又在伊萨克王国燃起，而能否阻止战乱，就靠各位玩家的手段了。

透过背景故事，可以看到制作团队在游戏剧情的设定上耗费了很大的心力，出现在尤古多拉尔大陆上的九个国家均有非常详尽的人文设定。同时，游戏中（包括战斗过程中）也加入了大量和故事剧情相关的动画，给人代入感十足的体验。



游戏登录画面

三大职业涵盖战、法、弓

在职业设定方面，《魂之力量》目前供推出了三大可选角色，包括：剑盟战士：斐恩、魔灵法师：安妮，以及赏金猎人：布利姬德。

除了三大可选角色外，这款游戏也有类似《神仙道》的伙伴设定。游戏中，每个玩家至多可以招募9名伙伴，除了通过声望来招募伙伴的传统方式外，当玩家角色达到20级后，还可以通过“会议”刷新来招募邪恶势力的伙伴。

当伙伴处于未招募的状态下时，玩家只能查看伙伴的基本属性值，却看不到伙伴拥有的绝技，能不能招到称心满意的伙伴，还真是一件看人品的事情。



剑盟战士

拥有华丽的连斩与强劲的旋风攻击，是战斗在最前线的无畏勇士。在战斗中适合安排在前排的位置上。

赏金猎人

擅长狙击技能，能发现敌人弱点，并进行远程范围狙杀。在战斗中适合安排在中后排。

魔灵法师

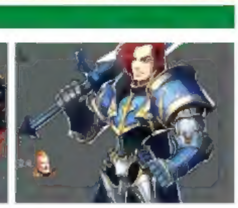
以范围法术攻击来摧毁一切，是战场上最强力的DPS。在战斗中适合安排在后排或侧面位置。



城镇画面







即时回合制的战斗方式

提到《魂之力量》最具特色的玩法，当要数这款游戏的战斗方式。游戏采用了即时回合制的战斗设定，系统会根据队伍成员的行动速度来决定角色的出手顺序，为此，你经常会在对战中看见多个角色同时行动，并激烈交锋的场景，这无疑让游戏的战斗节奏变得更加紧凑。和《神仙道》十分相似的是，本作的战斗画面也有九宫格的设定，开战前挑选合适的阵型也是决定战斗胜利与否的一个方面。



战斗通常不会持续超过 120 秒



施放大招时会出现技能名

除了由系统控制的普通攻击外，玩家及其伙伴还有代表怒气值的蓝条，当怒气蓄满一定格数后，就可以施放大招（数字键 1-5，分别对应 5 个角色的技能），而这些大招技能都需要由玩家主动操作。看到这里，聪明的你已经注意到了，能否在一场对战中取得胜利，就要在恰当的时机施放合适的大招，为此，合理安排伙伴的出战顺序，踢掉弱势伙伴以便在战斗中使用你需要的技能，也是本作的诀窍所在。



阵形界面

战斗时，画面正上方的血槽表示怒气的变化，血槽下方为双方怒气技能槽，积累满一格后，正下方的人物头像会出现技能提示，此时按下对应按键即可立马使出角色对应的怒气技能。需要注意的是，怒气槽中最多可以积累 2 格，为此，你可以在拥有一格怒气时立刻释放技能持续消耗对方的体力，也可以积满 2 格怒气，用复数技能给敌人造成更大的伤害，或留着怒气威慑对方！

角色和伙伴的强化

之前略提到了游戏的伙伴设定，事实上，这款游戏的诸多玩法正围绕着伙伴设计。游戏中，强化角色和伙伴可以通过如下几个途径来实现，包括：研究技能、锻造并强化装备、为角色镶嵌符文等等。

研究技能 游戏中有 7 项基础技能和 6 项高级技能可以修炼，从而提高角色和伙伴的攻防属性。

锻造并强化装备 每天有系统赠送的 15 次锻造机会，锻造、强化装备是提升角色实力最有效的一个方式，建议前期钱少的时候，主要强化前排肉盾的装备，以及后排输出的武器和首饰。

符文镶嵌 需要通过符文探索来获得，可以镶嵌在角色身上进一步提升角色的各项属性（类似于《神仙道》中的命格）。



符文镶嵌系统



禁锢之塔

除了上面介绍的这些内容以外，轻松上手的任务线、激动人心的世界 BOSS 战、每天 10 次的 PVP 挑战玩法等等内容，都是本作的乐趣所在。总的来说，《魂之力量》是一款有着出色的剧情设定以及精致的 2D 画面的作品，不过就玩法而言，这款游戏的创新度就略单薄了些，颇有点即时回合制版的《神仙道》的意思。




英雄之地 兄弟之连
COMPANY OF HEROES 2